2007年 总第257期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

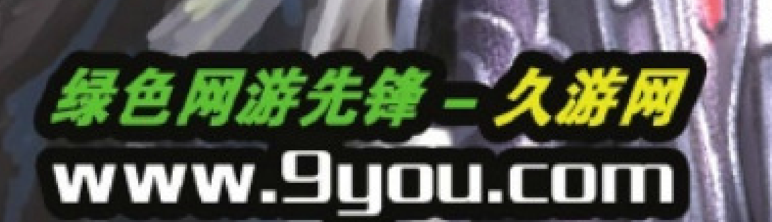
零售5元

24

風火之旅 Fantasy Journey Online™

欢迎访问官方网站:fj.9you.com

魔兽+传奇 网游免费盛宴



ISSN 1007-0060








官方网站：http://www.chibi.com
完美特服号
QQ:96061
赤壁
www.chibi.com
血染征袍透甲红
当阳谁敢与争锋
古来冲阵扶危主
唯有常山赵子龙
赵云
中国战争史诗网游大片
即将公测
完美时空
PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司　http://www.wanmei.com　通讯地址：北京清华大学邮局84-100信箱　邮政编码:100084
公司电话:(010)58858555　公司传真:(010)58851012　客服电话:(010)58858889
完美一卡通
PERFECT CARD





看你怎么Q

你在办公室里头也不抬地加班，我在去Party的路上早就把PPT改完了
你在长假里背着笔记本电脑爬雪山，而我拿着小Q在海滩上收邮件
你像迷路的羔羊，满大街地找地方上网，而我，一边逛街一边聊MSN，顺便更新博客
渴望无拘无束、自由自在是我们这一代的属性。我的Q让我天马行空！
快把PC电源拔掉，跟我一起，看你怎么Q！

畅游Q世界

打开一张图片要按N下；看刚拍的视频又要通过N+N级菜单。Q8绝不会让如此郁闷的事情发生在你身上，它舒适的滚轮按钮能让你的手机操作一路畅通。菜单里的所有程序都可以设置成单键快捷方式——没错儿，是让手机来适应你，而不是让你委屈自己去适应新手机！更Q的是，那么小巧的机身竟然容纳了触感良好的PC全功能标准键盘，输入速度真的就和电脑一样快！Moto Q8提供给你的并不仅仅是一款新鲜的手机，更是网络生活的至Q之选！

24*7 网聊进行时

“才刚见你说出门下线，怎么这么快就上线了？”因为有Q，所以你就可以轻松的做到24*7的网聊不间断。MSN、QQ……Q8的Windows Mobile 6平台几乎支持所有你常用的聊天软件，而且操作感觉都和PC上的一模一样。它的超快响应速度结合贴心的智能拼音，让你像使用PC一样熟悉舒适。EDGE高速网络，即使有流量费也要比频繁发送短信便宜的多。工作太忙没时间参加圈子中的聚会：快从主屏直接进入MSN，或者打开QQ群，看看有没有新弹出的抱怨，补救还来得及，工作再忙也不要忘记随时随地和老朋友Q一下..

Surf on my way

在路上就能随时随地网上冲浪，如果你的手机不能这样做那就真的Out了，快换个Q8来in一下吧。它内置最新版的IE，加上兼容Wap和Web的出色网络支持，还有2.4英寸的超宽屏幕、240×320像素的分辨率以及类似鼠标的滚轮按钮，简直比第一次使用笔记本电脑的感觉还爽。你再也不用坐在办公桌前，而是可以靠着古镇院落里的大榕树慵懒地品茶，看着夕阳上网冲浪。车子没油了想找加油站？快用小Q Google一下解你燃眉之急吧。不仅如此，你还能够先人一步地将第一手资讯信手拈来，股票基金、投资理财、娱乐八卦、小说电影，还有bbs，全都不在话下。

想把自己的恶搞自恋照通过手机传到PC上然后再贴到Blog上？用Q你可以一步搞定，它出色的网页支持帮助你第一时间上传手机里的精彩图片。同时还有全键盘智能拼音保证你文思泉涌，博文一气呵成，博客点击率一路飙升！一日一博（每天一篇博客）已不是我们追求的目标。我们的口号是：一日N博！在Party中博，在散步中博，在一切你能够想象得到的场景中博！

我的家庭影院，随身携带

地铁、等车时无聊只能听MP3？MOTO Q8为你提供新的影音选择。它内置最新的Windows Media Player手机版，与PC播放器同步兼容，歌曲、视频轻松管理。还可以自行安装其他播放器，就像你的PC一样！立体声双喇叭的震撼音效配上2.4英寸的超宽屏幕，Q简直就是你的移动影院！再配合蓝牙立体声耳机，你的影音世界再也不要别人打扰。你喜新念旧所以歌曲、电影在手里压了N多？没关系，Q8最大能够支持2G的MiniSD卡，你想存多少就存多少。

工作&生活 Mix&Match

明天提案，但今晚Party？如果是你怎么办？先疯够了再熬夜加班然后带着黑眼圈去跟客户提案，还是专心工作然后被好友说你放他们鸽子？Q一族的解决之道是，Mix&Match，我在去Party路上就能把PPT弄完！Q8的操作系统兼容office的办公软件，无论合适何地都能帮你轻松搞定工作挑战。你可以在堵车的时候处理邮件，在等迟到的他（她）时候写方案。小Q让你准点下班，从此加班和你绝缘。

怕忘掉重要约会？有了Q8你将会拥有一位善解人意而又小巧的贴身私人助理，它全新的移动Outlook替你管理约会，安排晚餐伴侣。Q8不允许也不会让你错过每一个机会！

休年假的时候还要带上笔记本？只因为你怕漏掉重要的邮件？可是我，就要在海滩上收邮件！Q8支持完善的邮件功能，利用向导功能只需输入电子邮件地址就可以迅速设定好手机邮箱。一站式邮件设置，公司与个人多邮箱自动同步更新。小Q让收发邮件变得像短信一样简单随意。永远没有人知道你是在办公室还是在海滩日光浴，因为MOTO Q8让你随时随地享受生活，让工作也High起来！

CONTENTS 目录

2007年第24期 总第257期

24
2007
本期推荐

新品初评

性价比突出
——三诺N-20GⅢ多媒体音箱



200元的价格，300元的声音，三诺N-20GⅢ真的有那么好吗？

实用软件

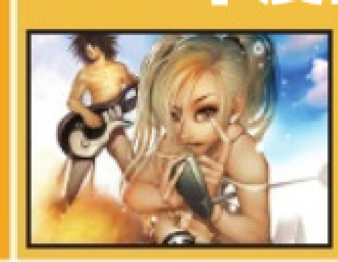
妆扮电脑，喜迎新年



别忘了早已渗透到日常生活中的电脑与网络，同样也要欢欢喜喜庆祝即将到来的新年。

锋利的盾

2007年度网络游戏市场盘点



回顾2007年的中国网络游戏业，炫目的高潮在这一年行将结束时才悄然来临，繁华背后有很多值得关注的热点。

攻城略地

半条命2
——第二章



时隔一年，故事再度延续，当你经历过这一章后，你一定还会期待下一章……

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年12月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元


Granado Espada
卓越之剑
GE.THE9.COM
梦幻岛
在这里，您能体验的绝不仅仅如此
马上登陆GE.THE9.COM
体验卓越之剑GE最新资料片
the9 第九城市
HanbitSoft
imc GAMES
© Granado Espada 2005. Granado Espada是IMC Games Co.,Ltd注册商标。IMC Games Co.,Ltd对其保留所有权利。由HanbitSoft Inc.授权上海第九城市信息技术有限公司发行。

编辑部报告

5元的背后

2006年第22期，我曾以5元的诱惑为题，在编辑部报告中向大家透露了今年杂志的消息。转眼一年过去了，2007年的最后一期也呈现在了大家的面前。很多读者都在问明年的《大众软件》会有什么变化？在一片狼来了的喊声中，纸价一再飙升，很多刊物都采取了相应的措施，那么《大众软件》会不会涨价，页码会不会减少？

正是因为这个非常棘手的问题，我每年例行的新年杂志预告也是一拖再拖。现在我终于可以如释重负地告诉大家，明年的《大众软件》依旧是全彩、128页、5元！5元、128页、全彩，这三项聚合在一起的刊物明年还能有第二本么？我不知道。我已经在寒冬中挥汗如雨，劳累？紧张？焦躁？

2007年的大软封面会怎样？栏目有什么调整？这些马上会在下期中揭晓。从目前编辑部热火朝天的讨论方案中，我可以告诉大家的是明年杂志将加大话题评论的内容，特别是娱乐部分，原有的“锋利的盾”和“龙门茶社”将有重大升级。另外，今年深受好评的“专题企划”，明年依旧会保持9～10页的长篇、深入、锐利的特色，并且会尽可能加强更多独家的海外报道力度。

在杂志改版的同时，我们历来重视的读编活动也在如火如荼地进行中。目前我们和北京的数家大学开展了一系列活动，反响热烈，我们也欢迎全国各地的大学学生会、同学们和我们联系。经过一年来的筹划，我们和清华SGAD合作开展的游戏培训活动，吸引了众多游戏从业者的参与，具体情况请关注上期和本期杂志的“读编往来”栏目。

2008，5元的背后是我们不懈的努力，以及等待您指正的忐忑的心。

King@popsoft.com.cn

完成于2207年第24期



下期预告

专题企划：《大众软件》2007年中国游戏产业报告
新品初评：英特尔45nm处理器评测
网络时代：2007网络攻击事件盘点
攻城略地：战争机器

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

福建	陈　斌	天津	薛　晶
贵州	赵国均	河北	赵昊鹏
山东	丛　政	江苏	熊智超
辽宁	吴　琪	山东	陈海鹏
吉林	李　剑	山西	孔德威



读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

北京	石晶亮	吉林	孙　鹏
河北	董建圻	上海	周乃全
辽宁	田　野	山东	宋小苇
江苏	刘　畅	新疆	王　锋
湖南	尤　刚	四川	巫恒青



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

大众软件 读者俱乐部

2008年订阅优惠活动开始啦！

订阅就有好礼相送！！！

订阅方式

1.快速网上支付：

请登陆：

2.方便的邮局汇款：

请在汇款单“收款人姓名”一栏注明**“大众软件杂志社”**；“地址”一栏注明**“北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室”**及您的详细地址、邮政编码和您的姓名。请在简短附言中注明您订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话。

3.简捷的邮政储蓄汇款：



汇款账号：601002080200110646

开户局名称：西区万寿路邮电局

户名：何杉

4.放心的银行汇款：

银行汇款账号：

开户银行：

开户名称：

请您务必注明订阅杂志的名称、数量、起止月份和联系电话等。

5.接受来社订购：

订购地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室

联系电话：88135604

联系人：陈小姐



订阅两年赠：多彩MP3一台(赠品以实物为准)





订阅一年赠：名人手写PDA或电子辞典(以最终发货产品为准)



订阅半年赠：游戏周边产品(随机赠送任意一款，以实物为准)

附送礼品

1.寄送时间：

由于订户数量庞大，订阅信息和订阅款项核对需要一定时间，为使礼品寄送工作有效和有序，订阅附送礼品寄送时间分别为，2007年12月31日前订户礼品寄送时间2008年2月1日，之后订户礼品根据汇款时间分批寄送，望订阅读者谅解。

2.礼品邮寄及更换：

所有礼品均采用包裹形式邮寄，礼品如存在质量问题，请在签收后及时与刊社联系（联系电话：010-88135604），我们将视情况为您进行调换。

杂志补寄及退换说明

1. 退订：

订户需提供书面说明阐述退款原因并传真至010-88135597或邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室（100036），我们将根据实际发送数量，按照定价扣除订阅款退还剩余款项，退款手续费（邮局收取）由订户自行承担。如果订户享受订阅礼品并已经收到，退款前须返还礼品。

2. 补寄：

杂志不明原因无法正常收取时，请在当期杂志发行一个月后与我们联系补寄，所有补寄均以挂号形式寄出。全年免费补寄杂志三次,邮费由刊社承担。如当期杂志破损请于收到后一个月内寄回，方可调换。

配送方式

1.本杂志的投递方式采取平邮方式，平邮邮资由刊社承担（仅限订阅6期以上用户，单期订阅用户均以挂号形式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期）。但由于平刷无法在邮局进行查询，请您提供便于收取杂志的详细有效地址。

2.选择挂号方式进行邮寄的订户，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，全年24期总计挂号费为72元，请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

欢迎广大校园读者、团体订户参与团购，更多优惠详情请致电！010-88135604

BenQ液晶喜获国际设计大奖 彰显美丽竞争力

日前，亚洲最具权威性的设计大奖——2007年度日本Good Design（G-Mark）设计大奖结果揭晓，BenQ四度获此殊荣，获奖产品包括液晶显示器、数码相机、手机与投影机，再次印证了BenQ拥有世界级的设计实力。据悉，BenQ品牌诞生近六年已获德国iF、Red dot、美国IDEA以及日本G-Mark等188项国际设计大奖，目前位居全球华人设计团队获奖数之首。其中，BenQ液晶有着非凡的表现。



此次获日本G-Mark设计大奖的BenQ液晶显示器FP241VW，是面向游戏玩家的终极梦幻机型。它专为对电脑游戏及影音娱乐有高度要求的使用者所设计，24英寸Full HD 1080P宽屏液晶，有别于市面上游戏用屏幕只强调规格的比较，真正从用户的需求出发，为游戏应用而设计诸多外设（如耳机、游戏杆等）贴心挂钩，使其兼具收纳与展示收藏的功能。外观上，BenQ FP241VW造型简洁利落，并在左右两侧采用金属饰板，营造出功能强大的视觉观感，满足使用者爱秀、酷炫的个性。

事实上，BenQ液晶一直是各类国际设计大奖的“常客”：2007年，移动式液晶电视PMV1000获德国iF大奖之设计金奖；郎世宁画风之FP785+、为专业人士设计的FP91R以及移动式液晶电视PMV700、PMV400获德国Red Dot设计大奖；iF China设计大奖，液晶显示器GR22W、GX22W名列其中；随后，游戏发烧级液晶显示器FP241VW成为BenQ所获五项日本G-Mark设计大奖之一。2002年至今，BenQ液晶的获奖数量以及设计实力都在逐年提升，众多经典之作赢得媒体、业界、消费者的赞赏，例如液晶显示器FP783曾以独特的蝶翼脚座造型设计，跃登美国商业周刊国际版封面；优雅提包造型设计的FP785，曾在米兰时尚周Just Cavalli时装秀上大放异彩；将郎世宁传世画作搬上外观之FP785+，成为雅致人士的艺术珍藏。

除了高端产品的设计屡获国际设计界赞誉，BenQ主流系列液晶产品的设计也令人惊艳，推出市场之后反响强烈。可以说，依托世界级工业设计实力，以及独一无二的“两元相容”设计哲学，BenQ开创了艺术液晶的先河—— 每一款LCD产品都力求从形状、颜色、材质等各方面呈现出时尚精品的高雅质感，超轻超薄的流线型机身与感性色调、人性化细节，全面演绎了BenQ快乐科技的丰富内涵，更带给用户丰富的增值体验，让他们与BenQ数字时尚产品之间产生情感共鸣。

2007年，BenQ不断细分液晶市场，在个性设计上不断深入，发布了新一代金属型男G系列、引领DIY混搭风潮的百搭E系列、针对游戏玩家及科技尝鲜族的X系列、针对个性品味人士的酷炫V系列液晶显示器，以及香槟系列、赤道系列、极光系列液晶电视新品，在行业掀起一股个性、时尚数字之风。其中，最新款百搭E系列LCD，采用时尚界的混搭设计手法，不仅产品本身的颜色、造型可随意搭配任何办公或家居环境，更首次加入了系列主题贴纸，一改往日IT产品严肃冰冷的形象，让用户动手DIY，打造自己的LCD风格。



BenQ不断地寻找着设计灵感，在持续的创新努力之下，BenQ国际顶尖的美丽竞争力正日益彰显。

推动蓝光普及 BenQ BD-DVD开响第一炮

高价格成为蓝光普及瓶颈

随各地数字电视相继开播，大屏显示设备以及PS3游戏机等高清数字产品日渐流行，HDTV走进大众家庭已是指日可待。如何更方便地播放与存储高清影像？蓝光（Blu-ray）作为光存储新一代DVD光盘技术标准，以其5倍之于现有DVD的存储能力而备受关注，不仅蓝光格式得到全球多家电影公司的支持，越来越多的蓝光影片登陆国内市场，更有部分消费者已开始热情地拥抱蓝光，提前享受蓝光影片所带来的高清视觉体验。而以明基BenQ为代表的光存储巨鳄，积极扮演着业界推手的角色，凭借成熟的技术与设计抢先发布蓝光刻录机，致力于带动整个蓝光产业的发展。

然而蓝光刻录机高成本所导致的高价格，成为阻碍人们享受高清的最大门槛。据了解，目前市场上的PC用蓝光刻录机价格动辄七八千元。由于蓝光刻录大部分元件都是为BD-RW 所开发，新技术成本高；播放和刻录的整合性功能复杂，增加了生产成本

BD—ROM将成普及突破口？

那么，厂商所面临的蓝光普及难题，最好的办法，就是推出只读型蓝光播放器，让蓝光发展的补上这一课。以前不久BenQ全球领先推出的BD-ROM产品BR1000为例，基本上解决了蓝光目前的普及难点：价格、品质、稳定性等，堪称消费者最佳的高清解决方案之一。

由于BD-ROM 直接使用适合唯读系统的元件，加上产品设计单纯，产品线良率较高，所以在成本上得到有效控制，同时稳定度得到了极大提升。据悉，其上市价格只有1699元，从而一举突破了蓝光的普及瓶颈。更重要的是，它填补了市场需求的空白，那些目前已有高清影音播放需求的消费者将找到更经济、更有效的解决方案。是的，对大多数普通消费者而言，无需再等待，现在就可以享受高清晰影音的魅力了！

事实上，BD-ROM的最大创新，是打破目前蓝光产品一律从高成本的蓝光刻录机做起的运作思路，直接从低端入手，推动蓝光更快速地发展。它不仅符合光存储发展的一般规律，更重要的是顺应了市场对高清播放的需求。另外相对一般的蓝光刻录机，BR1000还具备许多提升稳定性、品质性的独特技术，如让数据的读取更稳定的“动态3D传动杆”，避免双镜头系统可能造成对机器的物理损耗及散热不良的“自动变焦镜头”等等。

专业人士分析认为，在BenQ BR1000大受市场欢迎之后，市场跟进者也将陆续出现，一个全新的BD-ROM细分市场，将被发现并得以发展，蓝光离我们的脚步将越来越近。据悉，BenQ BR1000不久后将正式登陆各大卖场，让我们拭目以待。



《唯舞独尊OL》，感官的六大冲击

《唯舞独尊OL》是现在最新的跳舞类音乐休闲网络游戏，它的出现，带来的不仅仅是对传统跳舞类音乐休闲网络游戏的冲击，更多的是《唯舞独尊OL》所带给我们感官的冲击！究竟是哪六大冲击呢！就让我们一起来感受一下吧！

一.速度冲击，唯吾独尊：众所周知，《唯舞独尊OL》拥有其它音乐类网络游戏无可比拟的一点，就是它拥有现在所有同类游戏中最快的歌曲速度：BPM214，光凭借这一点，就可以让其它同类游戏甘拜下风。要在2.09秒的完成8~9个方向按键，足以让所有热爱此类游戏的玩家兴奋到极点，凡是体验过《唯舞独尊OL》中BPM214的玩家。都有飞一般的快感。



无论从歌曲速度还是速度歌曲的数量上，《唯舞独尊OL》都可以说独一无二的，速度的冲击，《唯舞独尊OL》，唯吾独尊！

二.中文歌曲，想唱就唱：目前市场上的同类游戏大多是韩国歌曲占主流地位，游戏中的中文歌曲少得可怜，让一些想边游戏边K歌的朋友感觉很无奈。虽然韩国的歌曲有节奏感的很多，但是中文歌曲同样充满了节奏感，先不说万众瞩目的周董的歌曲，充满了嘻哈的风格，王力宏、罗志祥等众多歌手的唱功和动感元素也不是盖的，在嘻哈氛围越来越浓厚的今天，中文歌曲已经不再是单一的曲调，众多风格的歌手和歌曲已经走了进来。

《唯舞独尊OL》另外一个特点就是中文歌曲最多！可以说你能玩到的《唯舞独尊OL》里面的歌曲基本上都是中文歌曲，听上一两遍之后你就能够随着音乐轻轻的哼唱，而在哼唱的同时，你也能更好地了解音乐的节奏感，对提高自己的游戏水平，当然是有帮助的！

在中文歌曲的数量上，《唯舞独尊OL》是前无古人的，无论你是一个音乐休闲网络游戏爱好者，还是一个K歌达人，《唯舞独尊OL》都能满足您的要求。中文歌曲，想唱就唱！

三.亲切可爱的形象，由你来决定：所有的同类游戏中，《唯舞独尊OL》的人物是最Q的，同时也是最不落伍的，不管你是杂乱无章的粉红碎发出场，还是性格张扬的“鸡冠”发出场，都会给玩家不一样的感觉。

当然了，再怎么Q的游戏都要有纸娃娃系统。《唯舞独尊OL》的纸娃娃系统也是比较成功的，虽然《唯舞独尊OL》中商城的服装道具在数量上没有《劲舞团》的多，没有《劲舞世界》的分类细致，但是，可爱的造型弥补了这一缺点，无论你是想走青春帅气路线，还是想创造嘻哈达人的造型，在《唯舞独尊OL》的商城中，你都可以设计你心目中的形象。

即使是你随心所欲地搭配，也是那么俏皮，任何搭配，完全不受约束，因为《唯舞独尊OL》走的可是可爱的Q版风格，怎样亲切可爱，就怎样搭配！亲切可爱的形象，就由我来自己决定！

四.绚丽的舞台，才能秀出自己：还在为选择一个好的舞台而发愁么，不用担心，在《唯舞独尊OL》的世界里，你无论是身处灯光缭乱的歌舞厅，还是在山花灿烂的野外，都能够感受到舞台的绚丽。



在歌舞厅等现代化场景中，灯光的绚丽程度绝对让你感到吃惊，不仅有正面灯光的顶灯光两个方面的照射，同时，背后也有不一样的灯光在左右的晃动，绝对让您感到眼花缭乱。当然，你也可以关掉这些特效，但是气氛就会瞬间改变！在野外的明亮场景中，清新明快的画面让你有一种愉快、放松的感觉，在这种感觉下，无论是跳最快的BPM214，还是跳些中速的BPM150，都会让你有不一样的感受。





只有最好的舞台，才能Show出最好的舞姿，《唯舞独尊OL》，提供最绚丽的舞台，让你Show出最动感的舞步！

五.独乐乐不如众乐乐：是不是还在为寻找不到一两个一起游戏伙伴而发愁，是否想跳情侣模式或者想跳团体模式找不到人而苦恼。有了《唯舞独尊OL》，以上的忧愁和烦恼通通可以抛开了，《唯舞独尊OL》独有的伴舞机器人模式，让你想玩什么模式，就玩什么模式。

想玩情侣模式，现在只有一男一女两个玩家，找别的朋友又找不到，这怎么办？一男一女伴舞机器人翩然而至，情侣模式，马上开始！没有玩家欣赏你跳BPM214，一个人玩BPM214又太寂寞，别着急，伴舞机器人利马就到，众人之中，你永远是第一！即使你心中有任何的苦闷，你也可以跟机器人诉说，他虽然不会发出任何的意见，但是他却是你最好的听众。

还在因为其他游戏中能一个人玩，无人欣赏或者是人数不够无法开始游戏而苦恼么？《唯舞独尊OL》，让你享受众人一起跳舞的情景，独乐乐，毕竟不如众乐乐！

六.动感的舞步，一齐来欣赏：在别的同类游戏中，你是否经常听见这些句子：“今天又没有把160跳完，才跳到L8就跟不上节奏了”“不行了，太快了”“哎呀，又没暴”。快速的歌曲让许多新手玩家无所适从。《唯舞独尊OL》，让新手玩家无所适从的感觉从此消失，无论你是刚接触此类游戏的新手级菜鸟玩家，还是已经精通此类游戏的骨灰级玩家，《唯舞独尊OL》都能让你欣赏到跳完所有舞步的情景。并且一样能够得到分数。

在《唯舞独尊OL》的自由频道中，只要你按了某个步子的前一两个按键，再直接按空格，就可以欣赏到完整的步子！再也不用按完全部的步子。

六大冲击，让你满足同类游戏无法达到的感受，六大冲击，让你真正体会紧舞游戏的真正魅力，六大冲击，让你过一把舞王舞后的瘾！所有的这一切，尽在《唯舞独尊OL》！

幻想三国志4 一部经典巨作走向完美的过程

——《幻想三国4》独家探秘

2003年，台湾省宇峻奥汀公司，一部并没有被大家关注的产品悄然上市，恢弘的游戏背景，磅礴的故事剧情，动人的爱情传说，唯美的音乐及画面，打造了众多玩家心中永远的经典，让《幻想三国志》成为一面响亮的金字招牌。4年过去了，游戏续作一代紧跟一代，不同的故事情节，创新的系统更新，让我们的《幻想三国志》蜕变成为更加商业，也更加好玩的经典之作。

2007年台湾电玩展，终于在玩家的翘首期盼下公开了《幻想三国志4》的试玩版本，游戏支持1280x786的宽荧幕解析，传统4：3画面的玩家也无需担心，系统将自动调整为1024x768的解析。同时作为游戏亮点的3D即时战斗与连击系统将有大幅改进。而玩家最关心的故事背景将设定在一代的10年之后，前代中部分广受玩家喜爱的三国历史人物、军师猛将也将有在四代有不俗的表现，带给大家意想不到的面貌。

受众多玩家之托，笔者深入游戏开发组，为大家探听来更多的第一手消息。

游戏脚本、剧情

四代脚本相对三代较轻松的剧情设定，是显得稍微有些沉重了，而且在三国的历史背景上，加入了仙界与魔界的世界观，一改以往轮回及宿命的铺陈设定，谋略的部分也将有更深入的发挥，在既有的历史上做额外的演出。而剧情却与以往有很大的不同及突破，以完全不同的角度切入到三国的历史中，非吴、非魏更非蜀。在三国历史背景下，加入了神幻及爱情、武侠成分，使游戏的调性软化并呈现出特殊的风格。可以悄悄透露一下，四代的主题将向“友情”的方向去探讨，在不同立场之下的友情受到考验时，将会激起什么火花，这其实是很有趣的。

游戏战斗系统

战斗系统是玩家普遍关注最多的问题之一，由于三代已经做了一些深度提高，在四代的战术变化上，玩家会害怕打乱原有的游戏味道。但实际上四代还是以对阵形、神化系统的调整或增加，带来强化战术应用变化的广度，以此提升游戏的整体魅力。如以往的大混乱连击，将会有更进一步的变化，如果没有仔细注意到战场的细微变化而做出相对的反应，很可能会遭受到很大的打击，攻击不再是最佳的防御了。







游戏美术风格

连游戏开发者都直言，在四代的美术风格上一直存在很大争议，如果继续延续前面三代的风格，很容易让玩家生腻，连游戏的主笔美术人员都一度想过要完全翻新。但在变与不变之间，游戏开发组做了一个有趣的小实验。

先将大家认为主角应该要有的造型集合起来，然后发现一个有趣的结果，大家印象中认为的主角，几乎都是直发、最好长发，帅，不具太特殊特征的造型……所以，美术主管首先尝试颠覆这种传统的既有印象设定，在用色、笔触、五官上都有相当的改变，但却是大家所熟悉的《幻想三国志》风格。

较之前代的区别

相信各位眼光独特观点犀利的玩家玩家已经准备好问题。确实作为从一开始就很经典的游戏来说，如何延续、发展、创造都是很难的课题，那么大家都一定十分关心在游戏开组来说最重要的，或者是最吸引玩家的是什么？



一代预期的目标是“游戏年龄族群降低，但重度玩家不排斥”的玩家，排除历史诠释的刚硬及沉重感，并针对现代年轻人的耐性设计快节奏的战斗系统。而二代，游戏想让更多的女性玩家也能喜欢这样的历史故事，所以在整体的风格上，游戏呈现出更柔合的调性，深度刻划爱情的成分，降低了系统成份，减少干扰剧情说服力的要素。而三代恰好与二代相反，游戏在此代提升了系统及玩法所占的整体比重，以游戏性为主要的考虑，并加入了双主角线剧情的玩法。在族群的考虑上，不再强调以女性玩家为出发点的诉求。而四代有点回归二代的感觉，在系统方面做了简化，也做了强化，但重点仍旧以剧情为重心，整体调性可以说是二代及三代的精华融合。



看过了这么多的更新内容相信各位玩家已经跃跃欲试了，随着更多的游戏内容揭秘，我们看到一款经典之作逐渐走向完美，华丽的游戏画面，唯美的游戏音乐，细致入微的游戏设定，跌宕起伏的游戏剧情，紧张刺激的游戏战斗，共同交织成我们共同值得期待的《幻想三国志4》，等待“她”上市那一天，让我们一起踏入新的篇章。



天设神兽——如来新版本唤兽攻略

如今这个新游倍出的网络游戏市场里，每天我们都被无数相似的新出网游混淆视听，不知何去何从选择哪款。但是细细研究这些游戏，我们不难发现其实这些网络游戏的游戏模式是比较单一和雷同的。韩国产的游戏免不了韩国泡菜的感觉，无尽的练级打宝，然后充装备；欧美网游则是突出任务和副本系统，虽然讲究了团队概念但是依然逃脱不了网络游戏单机化的趋势，完全发挥不出网络游戏的强大系统优势。

如何才能让一款网游完美整合许多游戏模式是当今中国网游业的一个新趋势。作为游戏米果在2007年力推的网络游戏《如来神掌OL》开创了网络游戏玩法新模式，她融合了角色扮演（RPG）、宠物养成（Mon）、益智休闲（TAB）以及战略竞技（SLG）等170多种新玩法，让每个玩家都能在游戏中找到适合自己的游戏之路。尤其是新版本推出之后的公测版本，新加的许多元素都让玩家大呼过瘾，欢声不断。

唤兽养成　多个朋友多条路

任何一款回合制的网络游戏，能陪伴主人一起战斗的召唤兽一定是必不可缺的一个环节，但是如果仅仅是将一只怪物捕捉过来为玩家所用的话，势必会导致玩家与玩家之间召唤兽的类型非常雷同，还会带来虽然召唤兽很强，但并不符合玩家自己想法的问题，召唤兽一定要合适自己才是最好的。

很多玩家特别是MM玩家非常钟情于一种类型的游戏，那就是养成类游戏，而如今虽然很多网络游戏都推出了宠物系统，但这些宠物系统都仅仅只是让玩家去捕捉一些怪物变为自己的宠物，并没有玩家最直接的构思和参与。而《如来神掌OL》却首创了在网络游戏中融合宠物养成的全新概念——召唤兽牧场，使得玩家可以按自己的意愿来养成孵化和配种组合。

梦幻组合　打造你的专属宠物

要培育一只属于自己的召唤兽，第一步就是要在召唤兽牧场中养出一只小召唤兽。那怎样才能获得自己的个性召唤兽呢，首先要加入一个建有“牧场”的2级以上帮派，并且该牧场等级最好能达到3级，这样才能使用牧场所有的功能。在召唤兽牧场中，大家可以选择两个不同种类的召唤兽进行配种，从而生产出新的宠物品种。不过，配种是有成功率的，成功配种会生出金蛋，失败则生出石头，但原本用来配种的召唤兽不会消失。

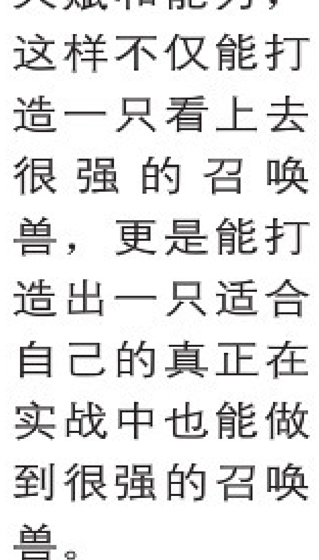




当然，并不是拉来任何两只召唤兽就可以进行配种的。首先，两只召唤兽要确定一只为主要召唤兽，另一只相应的做次要召唤兽；另外，召唤兽在3天能只能配种一次。同时，配种的成功率和两只召唤兽的适配度以及互补程度密切相关，两只召唤兽的天赋、互补度高的话，适配度就高，配种成功率也会非常的高哦，这样得到极品宝宝的机会也就会很高的。

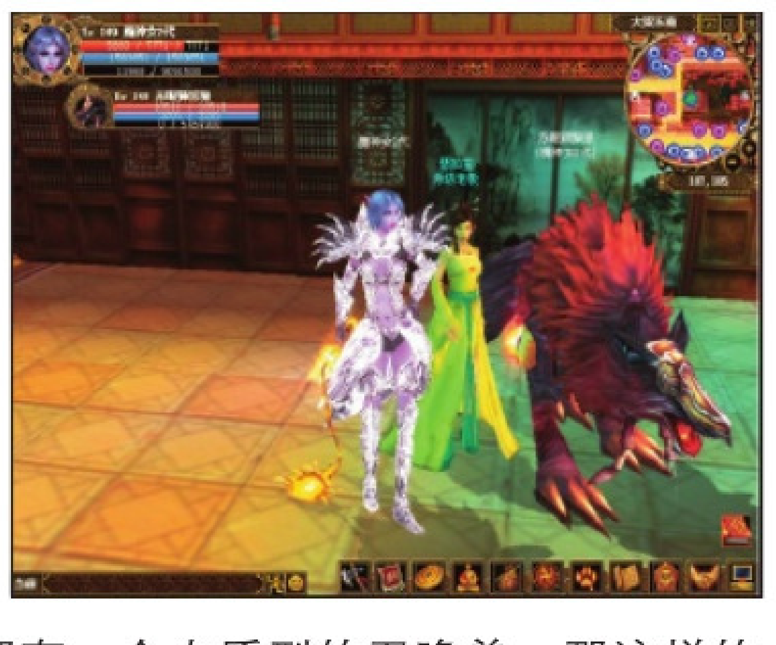
新奇配种　最强属性自己缔造

在《如来神掌OL》中，对于养成这个概念做得非常地道，因为在游戏里，不能随便拉来两只召唤兽进行配种，而是要经过悉心的考虑和挑选的。玩家必须综合考虑自己的人物职业和召唤兽的搭配，并且考虑到将来需要召唤兽所拥有的天赋和能力，这样不仅能打造一只看上去很强的召唤兽，更是能打造出一只适合自己的真正在实战中也能做到很强的召唤兽。









为什么这么说呢，因为在《如来神掌OL》的世界里，召唤兽是拥有自己的属性和技能的，如果一个战士能拥有一只法师型的召唤兽，或者一个法术职业能拥有一个肉盾型的召唤兽，那这样的组合才是强强联手，在配种的时候玩家一定要重点考虑到这一点才行。说了半天，其实是想让玩家着重注意到这一点，因为在《如来神掌OL》中，配种的两只召唤兽一定要确定一只为主要召唤兽，另一只为次要召唤兽。这样的区分是有非常重要的意义的，因为配种所得到的新一代召唤兽将大部分继承主要召唤兽的能力和天赋，并辅以次要召唤兽的能力和天赋。也就是说，如果在定配种召唤兽的主次时选错了的话，极有可能出现属于相同类型的人和兽搭配的情况，对于玩家而言，这样的情况一定会让人郁闷不已的。

养成类型的游戏一向是市面上的最爱，此次《如来神掌OL》把大型回合制和养成类相结合，组成最强的联手阵容，一定会让玩家乐翻天，那还犹豫什么呢？无论你是喜欢养成还是对大型游戏偏爱在这里都可以找到你的最爱！P

宿命的轮回 天龙神器传说



“武林至尊，秋碧万熔，四得其一，天下莫愁！”

这4句话说的乃是四件绝世神器，由上古时期一神匠倾毕生之力锻造，威力巨大，并附属着神秘而强大的力量。“秋碧万熔”便是这4件神器的简称。

秋水无痕剑：内家第一长剑，蕴藏着深厚的灵力，附带“蓄力一击”，有几率增加自身内攻攻击，降低对方内攻防御，是武当、星宿、峨嵋的最爱

碧海银涛环：古今第一环，海底玄铁制造，附带“绝妙一击”，有几率增加自身会心，降低对方会心防御，乃天山、天龙之首选。

万壑松风扇：王者之扇，翩翩风度之中隐藏着无限杀机，附带“精妙一击”，有几率增加自身命中，降低对方闪避，为逍遥、天龙所追逐。

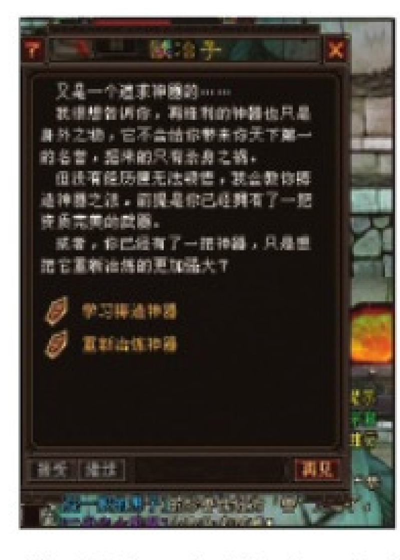


熔金落日刀：霸者长兵，霸气无限，摄人心魄，附带“奋力一击”，有几率增加自身外攻攻击，降低对方外攻防御，适合少林、明教、丐帮三大门派使用。

区区4把神器，却囊括了江湖九大门派兵器的所有优点，难怪人们会为此如痴如醉。遗憾的是，在100年前华山绝顶的一场激战中，四大神器的持有者武当松鹤道长、天龙长空大师、逍遥云天行、明教伍九长同丧华山之巅，神器也随着主人的逝去烟消云散，从此之后，江湖上便空留下霸气的四字箴言。

不过，江湖就是江湖，注定会有奇迹发生。近来，苏州名匠欧冶子连连拜会九大门派掌门，称自己掌握了神器的锻造之法，希望各派推选出一名天分极高的青年才俊协助自己完成神器的锻造。

作为武当首席大弟子，掌门师伯张玄素把锻造神器的重任交给了我：“风儿，武当自百年前一战，元气大伤，一直积弱难振。如今天赐良机，如能抢在其他门派之前锻造出秋水无痕剑，我武当必然重振威名。”



领命下山后，我日夜兼程赶到了苏州欧冶子处。“又一个来寻找神器锻造法的。神器不是一般人能驾驭的，得看此人有没绝顶悟性。你先去给我弄一把40级以上、内外资质为双完美的武器来吧。”欧冶子眼皮也不抬下地说，“看你的修为，应该有80级了吧？我提醒你一下，最好与你修为相当的武器，锻造出来的神器才能与你修为相匹配。快去吧！”

通过怪、去市场购买等方式，我收集了一大批80级武器拿到武器店鉴定资质。皇天不负有心人，终于让我给鉴定出一把双完美武器。

“很好，你很有天分。”欧冶子知道我找到双完美武器后，依然毫无表情，“其实神器锻造并不太复杂，只需要图样和连戎神节便可锻造成功。不过可惜的是，自从百年前华山之战后，连戎神节和神器一并消失。我通过千辛万苦，收集到四大神器的制作图样，以及一些空有躯壳、缺乏灵魂的残缺神节，相信它们能对制作神器有很大帮助。不过，我不知道你有没有足够的实力拥有神器，去消灭5000个和你修为不差10级的怪吧，向我证明你的强大。”



我立即只身前往南海海贼洞，那里怪物修为刚好符合欧冶子的要求。海贼洞里有不少侠士正对贼们进行讨伐，为了提高完成任务的效率，我加入了他们阵营共同作战。经过漫长艰苦的战斗，我终于杀满5000个怪，再次前往欧冶子处。

“你果然强悍！”看着我的到来，欧冶子终于抬起头，露出了难得的笑容，“你是武当弟子，秋水无痕剑图样和5级残缺神节你拿去吧。不过这还不够，因为残缺神节没有灵魂，你必须寻找到与残缺神节等级相同的新莽神符，依靠它对残缺神节进行修复，最终诞生出连戎神节，之后就拿到我这里来，一起锻造出第一把神器吧！新莽神符哪里来？据说苏州匪寨首领葛荣藏有该神符，姑苏慕容家也有。”



姑苏慕容不好惹，可葛荣就好欺负多了。我组上一队80级的剿匪队伍，连闯3关，最终击败了葛荣，得到了新莽神符，可惜一次只能修复5%。没关系，多虐几次葛荣就可以了！当我杀得葛荣看到我就跑时，终于杀齐了20个神符，修复了连戎神节。

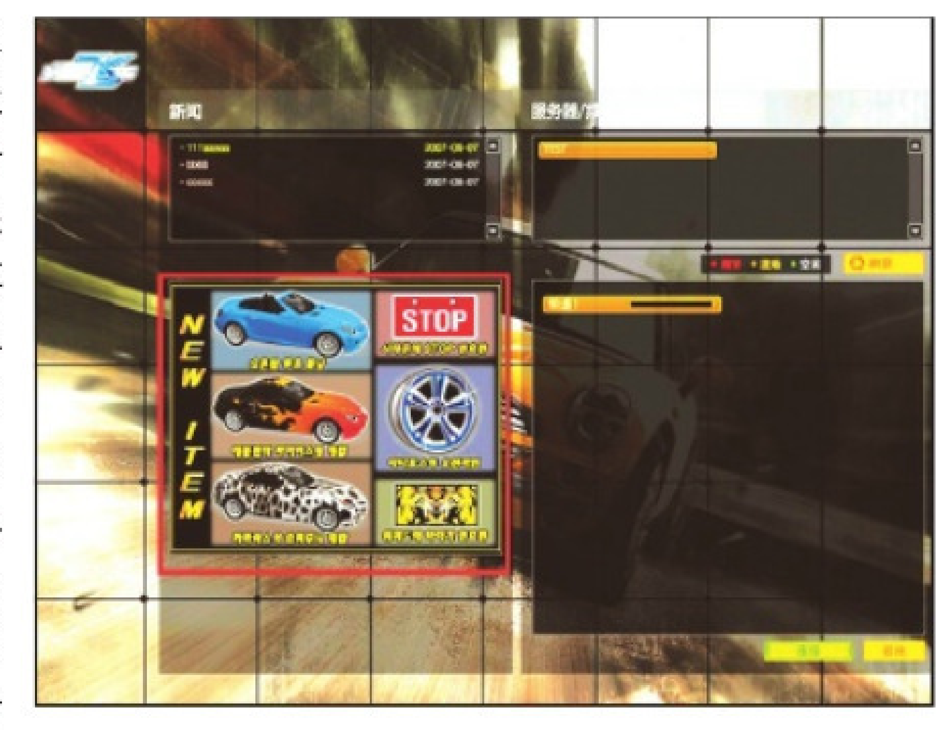
激动人心的一刻来临了，映照着通红的炉火之光，江湖上第一把神器——秋水无痕剑石破天惊般诞生了。那流传了数百年的遗憾，终于在我武当门人手里终结。

仿佛是宿命轮回，当碧海银涛环、万壑松风扇、熔金落日刀陆续诞生之后，天下第一的纷争拉开序幕。同样是华山绝顶，身不由己的我难道注定重演百年前那场悲剧……



旅居首尔——光线飞车4

最近几年公司业绩稳步下滑，作为一个以前在国内乃至世界上都享有知名度的汽车制造企业，董事会已经忍无可忍，将高层、中层清算一遍后，企业急需的是引进先进的技术、先进的管理经验，董事会终于承认公司已经不再是以前那个汽车巨人，而要虚心向其他公司学习的时间了。作为汽车工程学与市场营销学的双料硕士学位的我，已经在企业内被埋汰很多年了，当那些弄权、无用、谄媚的高层、中层被清理后，我这样的实干的员工自然就会浮出水面。公司派我前往韩国的首尔去学习先进的技术，当我满心欢喜地想着终于熬出头了的时候，执行董事的眼睛在眼镜后反射出一抹诡异的神色，原来公司只是把我扔到首尔去两年，完全不是官方形式的学习，因为他们说这样的学习对方一定会有所保留，所以董事会决定派我当公司的商业间谍，但是这两年内的生活完全是自理的，因为那样会涉及到商业机密盗窃，当然他们许诺我归来后的高层位置与一份丰厚的待遇，于是乎在经过了3个月强化语言的学习后，我就被扔在了首尔机场的出口。



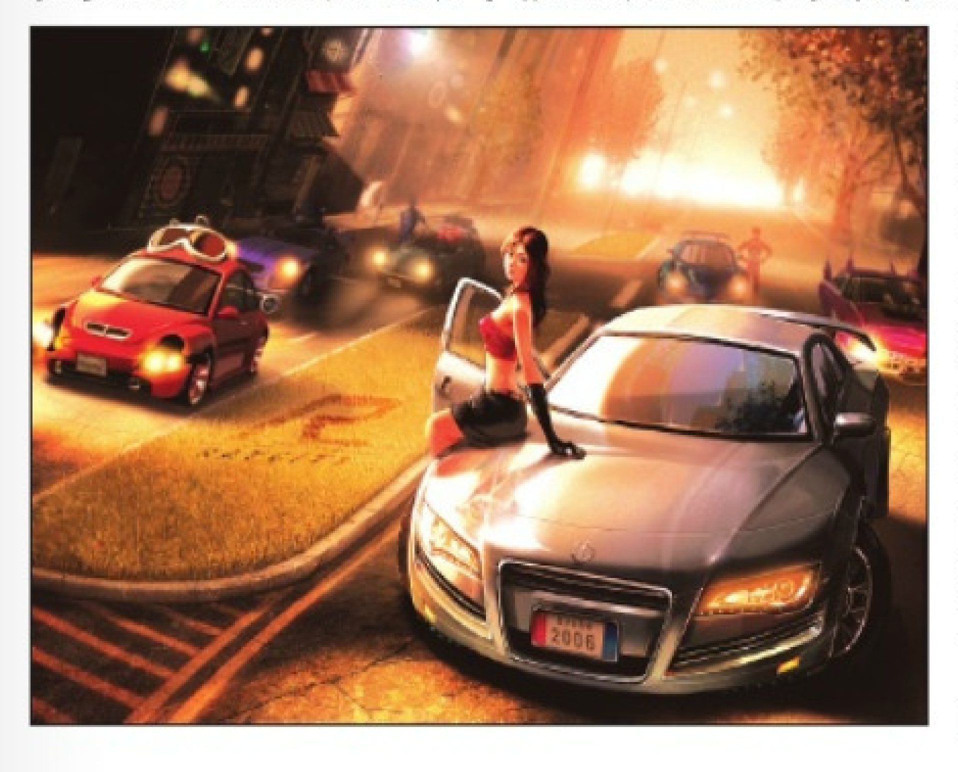
艰难的开始

公司还算人性，给了我一笔启动资金，其实就是我假辞职的遣散费。找一个地下室住下来后的第一件事就是翻首尔的黄页找工作。经过一番了解，想在先代、大雨这样的大型汽车公司就职是不容易的，尤其是国外的移民，必须首先要申请劳工证，而且要在一定时间内保证没有不良的表现。看来近期是无望进入先代、大雨这样的公司了，但是首尔城市的消费水平非常高，因为闭塞的国门导致首尔城市通货膨胀比较严重，我这点遣散费很快就会被消耗光，所以找到一份合适的工作是急需的。

首先我找到一家出租车公司，按我的想法开出租车是一份很简单的工作，而且现在的GPS这么发达的，根本不需要记路，电脑会自动提示你行驶的方向。在经过一系列的流程后，我得到了我第一份工作：出租车驾驶员。可是事情却远不如我想象的这么简单。当汽车工业二次革命后，汽车已经不再只是交通工具了，现在的汽车性能大大提高，可以在极短时间内猛加速，也可以在短时间急停，在安全性能大大加强后，汽车还延伸出一些更为实用的性能，例如跳跃、爬墙等性能，当然作为一个合格的驾驶员，这些车辆的操作完全是需要学会的，顾客会对驾驶员的技术打分的，而且这个分数将会影响到驾驶员获得的报酬的多少。

跳跃、闪避、逆行

第一天出车就遇到了情况，午后我在三成二洞区域周围拉客，有一个年轻的小伙子上了车，他一上车就提出了要求，说他中午喝了很多酒，需要我驾驶车辆连续跳跃给他醒醒困，要知道有时候偶尔的跳跃是正常驾驶，但是连续的跳跃还真没遇见过，于是硬着头皮驾驶车辆跳跃起来，发现连续跳跃会让车辆非常不稳定，要不是EPS系统保护，那天我可能就翻车了。后来我掌握了窍门，那就是等车辆跳跃落地后稳定了，再进行下一次跳跃。再后来的两个月中，我终于熟悉到出租车的驾驶窍门了，一般大多数顾客要求的是安全，也就是要求不碰撞，但是如果驾驶车辆很惊险而刺激地擦过身边的车辆的话，他们竟然会大呼过瘾，虽然这让我赚取了很多佣金，但是我还是对这一点想不明白。而有的顾客提出的要求是过分的，例如有的顾客非常喜欢走逆行道，时下的首尔交通法规中已经没有禁止逆行要求了，所以顾客提出逆行的要求也得满足。有的顾客喜欢高速刺激，车速低了会不满意，有的顾客要求时间非常苛刻，所以做出租车的这几个月中我被折腾到死，而且薪水也十分不稳定，直到忍受不了后，这噩梦般的工作永远离我而去了。当然我还是非常怀念那些坐我出租车的美女们的。



稳定的快递工

交掉出租车后我休息了几天，把这段日子收集来的资料再整理一下，起码这段日子的工作，让我把首尔的大街小巷和商业店铺的位置都熟悉了。于是我第二份工作做的是快递公司的工作，我用全部积蓄买了一辆奥拓QQ小车，然后在几个物流公司中挑选了一家比较大型的可以接触大企业的物流公司，于是我每天的生活就忙碌起来，这个工作的程序是很简单的，多半是在一个地方取件，然后在业主规定的时间内将货物送到目的地，有时候货物是一份，而有时候货物有好多份，需要将几份货物在规定时间内都送到目的地，这涉及到一个目的地的先后次序的问题了，出租车的工作帮了我很大的忙。虽然物流公司的工作很稳定，但是要求十分的苛刻，需要我驾车终日在首尔城市中奔驰。

兼职的快乐

工作日时物流公司的工作是很繁忙的，而周末的休息日就非常清闲，所以我想把这两天时间利用起来，由于语言的优势，我可以接一些导游类的工作，一般我都是接单人单日的包车工作，他们的要求也非常的简单，就是让我拉着他们去参观首尔城市中著名的景点。这个工作对于我来说是非常轻松的，而且终日忙碌的工作让我也没有时间好好停下来去欣赏这个城市，顺便我也可以了解一些无关我任务背后的首尔的文化与人文背景。不过有时候顾客也要求我去帮他们，拍摄的拿捏也是很有讲究的，让我有隔行如隔山的感觉。P





大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

为你新的远征助燃！

附赠精美礼品

全国限量发行！

240页全彩印刷



定价：29.8元

- 外域5人、10人副本更新修订版权威攻略
- 外域25人RAID副本最新攻关心得指南
- 3D副本地图更新增强版，更美观，更实用
- 2.3版更新内容点评
- 最新副本祖阿曼攻关心得
- 《燃烧的远征》插件推荐
- 外域各区详图更新版核定补完
- 阵营声望任务攻略及阵营奖励资料大全
- 外域生产资料采集心得汇总

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

专业选择——理光GR Digital Ⅱ数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：理光（Ricoh） 上市状态：即将上市
售价：4500元 附件：皮套/充电器/说明书等
咨询电话：95105931（全国直拨，收市话费）
推荐：专业用户和高端摄影爱好者

理光GR Digital Ⅱ是其GRD系列的第二款产品，依然基于理光GR1v传统胶片相机设计。仅从造型上看与之前的GRD几乎没有差别，一样的28mm广角定焦镜头，一样的宽大手柄和单拨轮。需要说明的是据理光方面表示，GRD Ⅱ正式名称依然为“GR Digital”，简称GRD，因此机身上的标识也未做改变（据悉产品外包装上的“GR Digital Ⅱ”字样是理光公司应经销商的要求增加的）。为区别于上一代GRD产品，本文统一将其称为“GRD Ⅱ”。送测的GRD Ⅱ是一部工程样机，经测试后我们认为它已非常接近最终的正式销售版本。


闪光灯及其手动开关

除闪光灯、电池仓盖等部件外，GRD Ⅱ的机身主体采用镁铝合金外壳，坚固轻便；机身通体黑色，表面处理工艺水准很高，类似喷砂效果，非常专业。外壳的接缝缝隙小且均匀，机身入手感觉紧凑结实，只是闪光灯有点松动，厂家表示在正式产品上将有所改正。总体来看GRD Ⅱ在外观上没有什么明显的改进，只是在机身左侧增加了闪光灯手动弹出开关，另外将机身正面的测距对焦窗从长条状改为圆形，辅助对焦灯也由橙色改为绿色。


机顶布局及手柄

GRD Ⅱ机身背面的布局与GRD相同，只是按键的凸起程度略有增加以改善操控性；


改良过的GR Lens


机身背面的按键


与GRD Ⅱ一同上市的GV-2外接取景器

ADJ功能键也改为GX100的样式，操控起来更加稳便。令人意外的是所有按键表面都改为抛光处理，虽然加工精细但却与机身的整体风格不太相符。值得一提的是方向键中的左键增加了Fn功能，样机默认设置为手动/自动对焦切换，实际使用中非常方便。液晶取景器从2.5英寸升级为2.7英寸23万像素，亮度也有明显提高，在户外使用时更加方便；不过我们发现默认设置亮度偏高，容易造成曝光过度的错觉。

机顶的布局与GRD完全相同，只在个别地方做出细微调整——为电源开关增加了绿色的背光；模式转盘上取消了动态摄像档（动态摄像功能并未取消，被放入了SCENE档中），增加了“MY1”和“MY2”两个用户自定义设置，对专业用户而言这远比多几个场景模式要实用。GRD Ⅱ的闪光灯热靴没有改变，仍然为Sigma TTL，同时也可作为GV-1和GV-2外接取景器（需单独购买）的插座。GV-2是与GRD Ⅱ一起上市的外接光学取景器，和GV-1相比增加了方形取景框，使用更加方便，但视野无法覆盖21mm广角扩展镜头。另外需要注意的是，无论GV-1还是GV-2，通过它们看到的画面范围与相机实际拍摄到的存在明显偏移。GRD Ⅱ的手柄部分与GRD尺寸相同，宽大舒适，表面贴皮的手感进一步提升，变得更柔软而有弹性。

GRD Ⅱ采用了新的SIE Ⅲ图像处理芯片，数据处理能力有了很大提高，RAW格式图片的存储时间由GRD的接近10秒，大幅缩短为不到4秒，同时对焦等处理速度也得到明显提升。不过令人奇怪的是，样机的开机速度反而比GRD要慢一些。GRD Ⅱ中没有引入理光最新的CCD位移光学防抖技术，



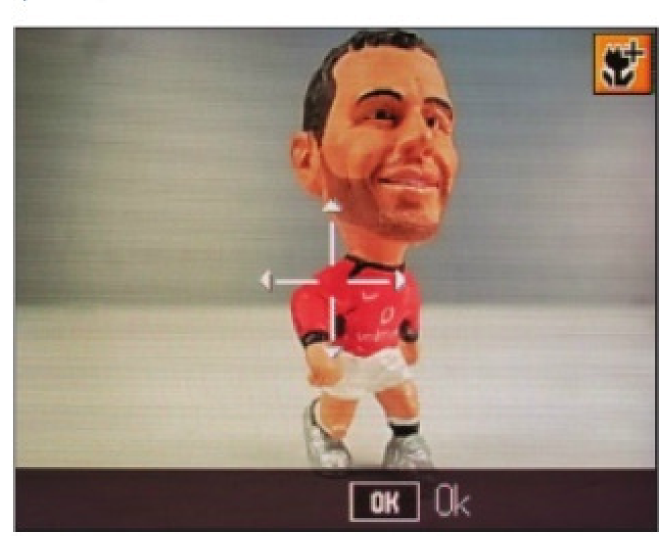
室外样张，色彩明亮通透，画面锐利，暗部细节较好（光圈优先，ISO 64，1/410s，f6.3）



微距样张，放大率较好

但增加了一个独特的水平仪，可在取景器上实时显示相机的水平状态，并且这个水平仪可自动切换，在竖直机身拍摄时同样有效。有趣的是水平仪在浏览图片时同样有效，可根据用户持机的方向自动旋转照片。水平仪的反应速度很快，精度也很高，对于风景等题材的拍摄非常实用。在其他方面GRD II也有一些改进，如机身内存增大到54MB，电池续航能力有所提升，支持SDHC存储卡等。

GRD II的镜头依旧为28mm（35mm等效焦距，实际焦距为5.9mm）广角定焦GR Lens，基本与GRD相同，镜片结构5组6片，其中包括2片用以削减畸变的非球面镜片和1片超低色散镜片。这枚镜头的最近对焦距离1.5cm（微距模式），最大光圈f2.4，光圈叶片改为7片，对提升焦外成像质量有一定帮助。相比GRD，镜头系统的最大变化在于对焦性能的提升，速度更快，噪声更小，令人满意。另外，为了弥补GRD在拍摄人像时焦距不足的问题，厂家提供了新的增距镜头（需单独购买），可将镜头焦距增加到40mm。GRD II采用1/1.75英寸1030万像素CCD作为感光元件，实际有效像素为1001万，可输出分辨率高达3648×2736的照片。CCD的感光度从ISO 64起跳，最高可到ISO 1600，另外提供了“自动”和“自动高ISO”两个选项。从各方面来看，这块CCD应该与GX100的相同，配合SIE III图像处理芯片在暗部噪点控制方面好于GRD。



微距模式下可移动对焦点





新增的图像水平仪反应灵敏，精度较好，非常适用于风景等题材的拍摄

实际测试中，GRD II的画质表现基本令人满意，色彩明亮通透，色温表现准确，画面也更加细腻。得到升级改良的光学系统表现出良好的分辨率，成像锐利且边缘分辨率下降较少。GR Lens与新的CCD匹配度很高，画面中没有暗角等不良现象，镜头对畸变和色散控制得很好，7片光圈叶片可以形成更加柔和自然的焦外虚化效果。微距表现得到增强，放大率接近1：1，且新增了微距模式下移动对焦点的功能，便于用户构图。原本GRD最令用户诟病的高ISO噪点问题得到一定程度的改善，宽容度有明显提高，暗部细节损失减少，ISO 800下的图片质量已可令人接受；不过细致观察GRD II的样张，可以发现较明显的机内锐化痕迹。在夜景测试样张中，焦外的灯光出现轻微的波纹状过渡；另外在光圈优先模式下，最长曝光时间被锁定在1秒，不是很方便。

GRD II参数表	
有效像素	1001万
最高分辨率	3648×2736
动态拍摄	640×480@30fps
感光元件尺寸	1/1.75英寸CCD
35mm等效焦距	28mm
最近对焦距离	1.5cm（微距模式）
光圈	f2.4
感光度	自动/ISO 64～1600
防抖模式	无
取景器	23万像素2.7英寸TFT
内存容量	54MB
电池	锂电池
存储介质	SD/SDHC/MMC
尺寸	107mm×58mm×25mm
重量	168g（实测，不含电池）



从严格意义上讲，GRD II并不能算是GRD系列更新换代的产品，其定位应该是对GRD的改良。从其实际表现来看，理光在研发过程中对GRD用户的反馈采取了积极的应对态度，绝大部分问题都得到了认真的修正，值得赞赏。总体来看GRD II是一部相当不错的数码相机，成像质量上乘，功能齐全，值得专业用户考虑。不过我们认为过高的定价会影响其市场前景（已经超过部分入门级数码单反相机）。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★

性价比突出——三诺N-20GⅢ多媒体音箱



■ 晶合实验室 壹分

厂商：三诺（3NOD） 上市状态：已上市
售价：239元 附件：说明书/电源/信号线等
咨询电话：0755-29930649
推荐：追求性价比的普通家庭用户

N-20G系列是三诺专门面向入门级市场推出的两声道立体声多媒体音箱，虽然这个系列的售价并不高，却一直以音质超出同档产品而著称。这次送测的N-20GⅢ是该系列的第三代产品，令我们惊讶的是无论外观还是其他部分的设计，都很难找到明显来自N-20GⅡ的地方。

N-20GⅢ是一对体积较小的书架式音箱，标准长方体造型，采用导相式结构设计，导相管位于箱体背部，口径比N-25G略大，内有十字形塑料架用以阻挡异物进入。这款产品的箱体采用9mm中密度板制造，部分棱角采用圆弧处理，外表面为深色仿木纹贴皮，整体造型典雅大方，不过个别局部贴皮工艺一般，有气泡和褶皱出现。N-20GⅢ的网罩采用的材料与大部分同类产品有所差异，表面具有一定光泽，与深色箱体搭配形成良好的对比。



4英寸低音单元



0.5英寸聚酯薄膜高音单元



深色仿木纹贴皮

这款产品采用0.5英寸聚酯薄膜球顶高音和4英寸低音单元搭配，聚酯薄膜球顶高音与常见的PV膜球顶高音单元从某种意义上讲是同类产品，其生产工艺和单元结构也都是一样的。N-20GⅢ的低音单元上并无明确的型号标识，从造型上看它与N-25G所采用的低音单元基本相同。这款产品的背板设计与大部分同类产品相似，主要空间被散热片占据，音量旋钮较为独特，采用塑料材质黑白两色搭配，白色部分前端突出，用以指示音量位置。实际测试中音量旋钮的手感尚可，阻尼适中；对于N-20GⅢ功率并不很高，长时间使用后散热片也仅仅是温热而已。

这款产品的电路集中在左声道箱体中，功放电路分为两块对称安放在背板上，而变压器则固定在箱内底部，这也导致使用中箱体底部温度会上升，好在情况并不严重。N-20GⅢ的功放部分基本与N-25G的设计相同，前级采用F4558，主芯片为TDA7265，这样的设计方案在许多品牌的4英寸书架式多媒体音箱中比较常见。与N-25G不同的是，N-20GⅢ的分频器采用一只铝电解电容，而非薄膜电容。

据悉这款产品原计划于今年8月与N-25G同时上市，但在正式发布前一周，三诺突然宣布中止这款产品的上市并重新设计，这在入门级产品的研发中是非常罕见的，因此曾有人认为N-20GⅢ将被N-25G取代。目前来看N-20GⅢ并不是按照N-20GⅡ设计，准确地讲它应该是N-25G的简化版本——高音单元成本降低，总体功率下降（N-25G为16W×2，N-20GⅢ为12W×2）。从这一点来看，N-20G和N-25G在将来会成为高低搭配的两个并行产品系列。



音量旋钮手感较好

在开始正式的音质测试前，我们使用一个由交响乐、摇滚乐和大量人声以及器乐作品构成的曲库煲机，总时间超过40小时。实际上我们发现在经过大约6小时的煲机之后，N-20GⅢ就不再有明显的音质变化了，这也是入门级产品的正常情况。我们的试听平台采用创新X-Fi Palatium声卡，以数字输出方式连接乐之邦MD-10解码器。测试曲目全部采用APE格式，使用Foobar2000播放。N-20GⅢ在测试中表现出的音质超过了我们对它的预期，高频明亮，解析力较好；中频具有一定密度，回放人声时有一定质感，听起来很舒服；低频下潜较好；整体音色偏暖，声场和定位的表现一点不像入门级产品，具有一定的脱箱感且定位准确。不过受限于各方面因素，N-20GⅢ在声音上也存在一些缺点，高频过于纤细，延伸不足，对泛音的表现不够理想；表现人声时带有明显齿音；较小的箱体和单元尺寸决定了低频量感不足。另外，送测样品的本底噪声较高。



作为N-20G系列的新作，虽然N-20GⅢ价格明显高出前两代产品（两代产品的最终售价都在150元以下），但N-20GⅢ作为一款200元出头的产品，其音质优于同价位产品，造型设计也很不错，总体表现令人满意，确实是一款性价比突出的产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



Bling Bling
BenQ party
BLING BLING 释放色彩活力
WWW.BENQ.COM.CN



致命武器——RAZER Lachesis鼠标

■ 晶合实验室 壹分

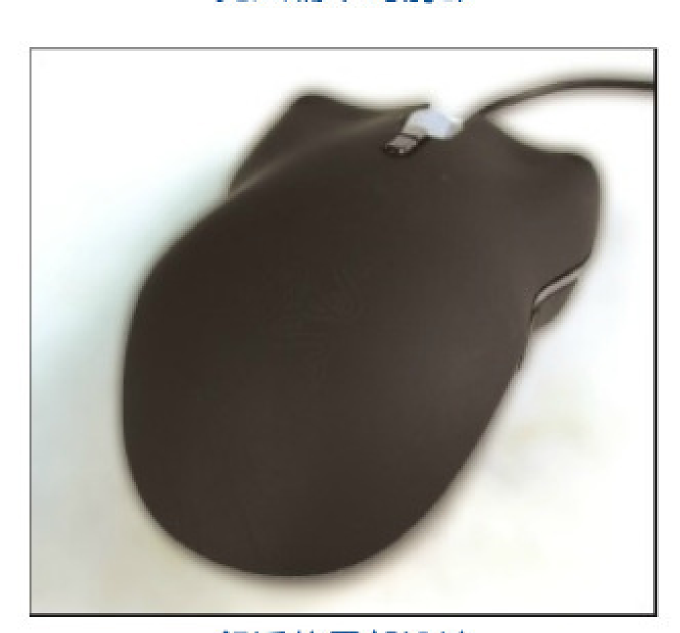
厂商：RAZER　上市状态：已上市　售价：599元
咨询电话：0755-61361025　附件：说明书、驱动光盘等
推荐：发烧级游戏玩家

RAZER的产品一向以恐怖诡异的名称、怪异的仿生造型和超强的性能著称，Lachesis作为RAZER最新的产品，同样具有上述特点。Lachesis是北美洲最大的毒蛇，中文名为“巨蝮蛇”。它是一种巨型响尾蛇科毒蛇，平均体长3.5米，并有可怕的毒腺和毒牙，由于比较罕见，被爬虫学家和印第安人视为神秘的化身。



宽大扁平的前部

Lachesis鼠标通体黑色，上表面采用类肤制处理，触感细腻不易打滑。从造型上看，Lachesis采用左右对称式设计，依旧保持了RAZER产品“扁头、细腰、丰臀”的特点。鼠标前部的按键宽大扁平，表面凹槽可提升使用时的舒适感，同时形成漂亮的波浪状轮廓；鼠标两侧整体轮廓呈流线型，于腰部内收，至鼠标尾部再度隆起；整体造型给人以扁平的错觉，其实鼠标背部弧度较高，使用中与手掌贴合，能提供良好的支撑。

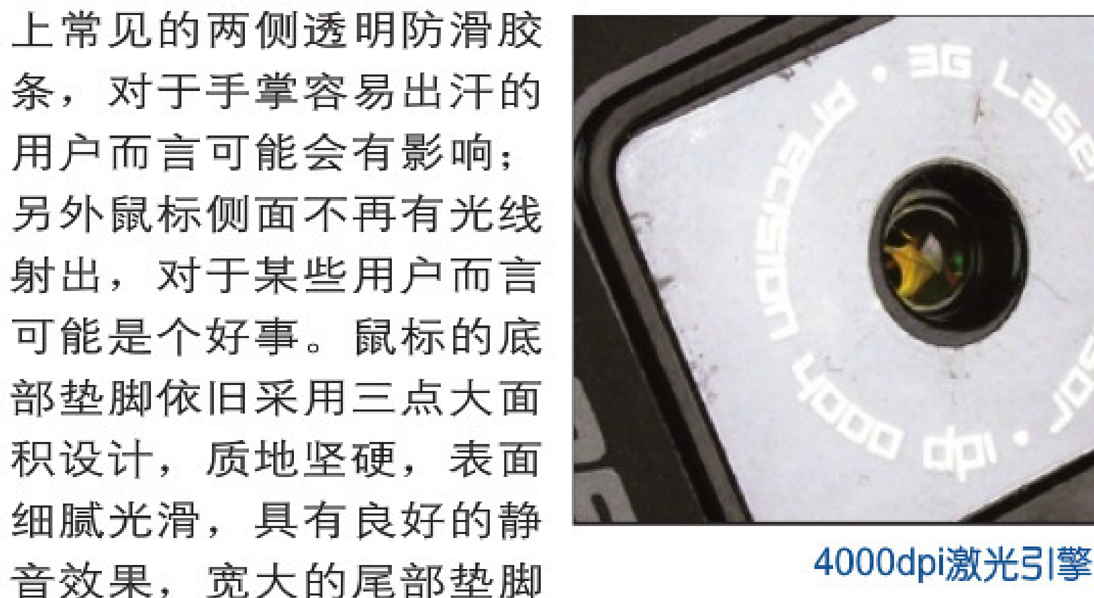


舒适的尾部设计



宽大的尾部垫脚

Lachesis取消了以前RAZER鼠标上常见的两侧透明防滑胶条，对于手掌容易出汗的用户而言可能会有影响；另外鼠标侧面不再有光线射出，对于某些用户而言可能是个好事。鼠标的底部垫脚依旧采用三点大面积设计，质地坚硬，表面细腻光滑，具有良好的静音效果，宽大的尾部垫脚提升了高速操作中的稳定性。测试中垫脚在各种不同材质的鼠标垫上都有良好表现，操作顺畅，噪声也比同类产品要小。鼠标背部的蛇形标志下隐藏有呼吸式背光，开启后效果独特。



4000dpi激光引擎

这款产品采用高达4000dpi的Precision 3G激光引擎，能提供以125dpi为步进的调整功能，用户可通过滚轮后方的两个按键调整dpi。该激光引擎使用16b数据通道，响应时间达1mμ，报告频率1000Hz；通过内置的32kB存储芯片，可存储多种不同的参数设置，并可通过鼠标底部的按键调用。

Lachesis的按键设计与同厂的“铜斑蛇”类似，包括鼠标左右键和滚轮在内共有9个独立式可编程按键，其中鼠标左右两侧各有2个。通过驱动程序配合，这些按键可以实现多种复杂的操作，实用性很强。该产品的驱动程序功能强大，界面设置合理，遗憾的是至截稿时，尚未提供其简体中文版驱动。

我们在多款不同类型的游戏中是用了这款鼠标，并搭配了不同类型的鼠标垫。4000dpi激光引擎在整个测试过程中表现稳定，没有出现定位不准或丢帧跳帧的现象。鼠标移动顺畅，在需要大量操作和快速移动的即时战略游戏中表现出色。另外，虽然Lachesis的体积较大，却很好掌握，即使手型较小的亚洲用户也没问题。





左右两侧的按键



Lachesis鼠标为我们带来了良好的操作感受，在游戏中的良好表现也令人叹服。125dpi步进的调节功能可以满足不同用户和游戏的各种需求，但也使用户难以准确判断当前dpi设置，如果能提供一个直观的观察方式则更好。另据厂家的资料，Lachesis共有“白色幻影”和“蓝色妖姬”两个版本，通过不同颜色的呼吸式背光来区分。





炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



三重防护
——金山毒霸2008杀毒套装

■ 晶合实验室 Mu

厂商： 金山软件股份有限公司 **上市状态：** 已上市
售价： 258元
咨询电话： 010-82331816
附件： 无（送测样品） **推荐：** 普通电脑用户

金山毒霸最近成为国内第一款通过了国际权威反病毒机构VB100%认证的杀毒软件。金山毒霸2008新版在12月上市，金山公司提前为我们提供了测试版。

新版在界面上有较大修改，主要分为三大块：安全起点站、监控和防御、互联网服务。安全起点站主要负责病毒查杀和系统安全设置，不过已经删除了以前金山毒霸系列特有的闪电杀毒功能；监控和防御模块则用于防病毒实时监控、防止网页恶意行为及漏洞修复，增加了Office和IM的嵌入防毒；互联网服务提供病毒及安全方面最新消息、用户通行证处理等。

金山毒霸2008采用金山自创的三维互联网防御体系对病毒和木马等威胁的查杀，采取本地病毒库扫描、恶意行为拦截和可信认证技术的三重防护。除了现在大多数杀毒软件具有的扫描、监控功能和隐私控制外，金山毒霸2008可以在开机时自动执行自我保护，以免被病毒恶意删除或中止，目前来看这类可以删除防病毒软件的病毒越来越多了，这项功能确实很有必要。不过金山毒霸并不能手动控制启动前扫描，而是以系统启动前实时防毒代替。

金山毒霸2008还可以拦截系统内未明程序的恶意行为，这种程序很可能是新的病毒或木马。同时它将会判断恶意行为的威胁程度，高威胁性可以直接删除；还可对用户系统中多达1000项的关键区域进行扫描，结合可信认证技术以及各类监控状态判断，从而智能判断当前用户系统的安全性。



主界面

金山毒霸2008附带个人防火墙金山网镖，可以根据个人上网的不同需要设定安全级别，提供网络流量监控、网络状态监控、IP规则编辑、应用程序访问网络权限控制，黑客、木马攻击拦截和监测等功能。不过和其他个人防火墙的功能差别不大。

金山毒霸2008杀毒套装集成了金山清理专家。毒霸与清理专家可以联合对系统进行诊断，给用户更为准确的系统健康指数，作为系统是否安全的参考，不过我们测试电脑上得分才1.30（满分100），这个分数似乎不够准确，只能作为参考。金山清理专家除了类似瑞星卡卡及360安全卫士的自动运行管理、历史文件清理、垃圾文件清理和系统修复等功能外，还有漏洞修补、文件粉碎等功能，对于普通用户的日常系统维护清理及清除查杀病毒后的残余、恢复系统设置等都非常实用，特别是隐藏安全项目让用户不至于误操作，对初级电脑用户会有很大帮助。



金山清理专家

我们在测试时发现，金山毒霸2008版的内存占用约40MB，其中监控功能的进程kwatch.exe占用了31MB，随着用户打开的程序增多还会相应增加，相较2007版资源占用更多。虽然增强的监控功能难免占用更多内存，不过还是希望能控制得更好些。在主频为1.7GHz的赛扬处理器，512MB DDR400内存，WinXP SP2操作系统下，对4.34GB硬盘中的79 236个文件进行查毒扫描操作，耗时12分10秒，扫描速度相比2007版扫描4.0GB、10 964个文件耗时7分1秒有很大提高，因为影响扫描速度的主要因素是文件数量。



金山毒霸2008具有很好的病毒查杀能力，特殊的自我保护功能可让电脑始终处于反病毒软件的保护之下；恶意行为判断功能对于未知的病毒有较好的控制能力，毕竟现在病毒库更新已快要跟不上病毒发展的速度了。加上附加的金山网镖防火墙和金山清理专家，成为一个综合的安全与维护工具。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

2007 中国IT行业大事典

History Of Industry

■ 策划 本刊编辑部
执笔 冰河

2007年即将成为过去，我们将迎来万众期待的2008。未来有怎样的精彩我们不知道，但是在过去的这一年，中国IT和互联网行业中还是有很多让人难以忘怀的事情留在了我们的记忆里。其中有些事情令人振奋，让我们看到了国力的提高，企业竞争力的增强，法制的逐步健全，国家对民生的重视。而还有一些则让我们看到了商业的贪婪、做假者的虚伪、个人的迷失。IT互联网就是个大江湖，尽管披着高科技的外衣，但其中的恩怨纠葛，却不比任何一部电影或者戏剧要差。唯一值得庆幸的是，我们所看到的这一幕幕，其中积极的成分越来越多，消极的越来越少。尽管还有种种不如人意的地方，但其中的进步每个人都看得到，这是我们的时代之幸，也是我们个人之幸。

时间是最好的舞台，每个人都可以在其中进行最精彩的表演。不过表演对于这个社会有什么意义，却只能留给后人来评说了。

1 最轰动业界的新闻：

英特尔大连建厂

爆炸力：★★★
轰动力：★★★★
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2007年3月26日，英特尔宣布将在中国辽宁省大连市投资25亿美元，建立一个生产300毫米晶圆的工厂，用于生产芯片组支持英特尔的核心微处理器业务。此次宣布在中国投资建立的新厂是其继1992年在爱尔兰建立英特尔Fab 10号晶圆厂后，另行择址新建的第一个晶圆工厂，也是在东亚建立的第一个晶圆厂，编号为Fab 68号厂（注：厂址编号并不是按照顺序制订，而是根据具体情况确定，大连厂68的编号是考虑到中国人对“6”和“8”这两个数字的偏爱）。新厂将于2010年投产，届时将采用英特尔最新技术。整个项目投资数额为25亿美元，是迄今为止中国引进的最大单笔外商投资之一，并使得英特尔成为在华累计投资额最大的外资企业之一。2010年落成时，大连晶圆厂将成为英特尔全球8个300毫米晶圆工厂网络中的一员。在双方宣布达成合作的发布会上，中美双方企业和当地政府的主要领导均到场出席，显示出双方对于此次合作的重视和巨大影响。

中美双方有关领导均出席本次合作仪式

与现在业内普遍使用的200毫米（8英寸）晶圆技术相比，300毫米晶圆技术是当今世界最先进的技术，不仅能使半导体元器件的产能得到显著提高，还将大大降低成本。面积较大的晶圆不仅能够降低单个芯片的生产成本，同时还可减少对资源的消耗。相比200毫米晶圆厂，采用300毫米制造技术的晶圆厂平均每个芯片能节约40%的能源和水。Fab 68大连厂落户于大连经济技术开发区双D港。它位于大连经济技术开发区中部，南面、东南面分别靠近大窑湾、小窑湾，西临大连保税区。此外，总投资3.48亿元、占地1万平方米的半导体技术学院也将落户大连经济技术开发区。300毫米晶圆的芯片生产线在最终落户中国之前，有多个国家对这一项目进行了争夺。英特尔在全球的另外7个生产厂分别位

于美国本土（5个）、爱尔兰（1个）和以色列（1个）。获悉英特尔即将建立第八个12英寸芯片生产厂后，以色列、印度等多个国家的多个城市曾为此还展开了一番争夺。最终，英特尔选择了落户大连。

记者点评：中国一直没有放弃发展计算机芯片产业的努力，近年来，国家在芯片领域连年投入，中芯国际等企业的崛起，都证明了中国在这条道路上的追求和积累。但是，囿于落后的工业制造技术和缺乏基础的研发实力，大陆半导体工业目前还处于承接中国台湾省产业转移的被动地位，从欧美等发达国家进口全套技术设备的初级阶段。珠三角、长三角的产业群基本上就体现了这一特征。在这种情势下，对于中国来说，短期内做出突破性的芯片技术创新并不现实，直接进口又不能从根本上解决问题，这就需要寻求与业界领先企业的直接合作投资来带动整个产业的发展。如果伴随英特尔新厂与新技术的到来，能让中国的集成电路技术获得突破，那将是一个皆大欢喜的局面。所以英特尔选择在中国建厂是一件值得我们高兴的事情，这说明无论是科技、人力还是市场，中国都有足够的竞争优势。而英特尔带来的也不仅是25亿美元的资金，晶圆厂建成以后，其周边的资源、人力、科技等产业链条也将逐步完善健全，带来的规模和互动对于成长中的中国IT企业，都是用美元难以换来的无价之宝。因此英特尔的此次投资才能获得业界和有关管理部门的高度重视。

不过，英特尔巨大的投资和先进的技术含量也让我们看到了差距。面对这样一个巨无霸，要建立我们国家自己的芯片产业，特别是高端芯片的研发制造，需要完善的地方实在是太多了。“科学技术就是生产力”，这在当今的中国社会已经是公认的真理。但根据世界银行2005年发布的全球经济白皮书显示，中国虽然有超低的劳动力价格，但如果考虑生产率因素，在劳动力密集型制成品方面，创造同样多的制造业增加值，美国的劳动力成本仅仅相当于中国的1.3倍，日本相当于中国的1.2倍。而如果与韩国比较，中国的劳动力成本甚至比韩国还高20%。这意味着，中国用相当于美、日将近1/25的微薄工资换来的仅仅是非常微弱的劳动成本优势。2005年沿海地区开始出现的“民工荒”已经表明，这种依靠人力成本优势促进产业经济发展的模式已经不再可行。因此国家修改并提出了“自主创新战略”，希望我们的产业模式逐步从制造转向创造。可是过去我们所经历的“龙芯”也好、“汉芯”也罢，都显示出在高科技创新机制方面，中国IT企业所具有的一些顽疾。面对英特尔的步步落子，我们的IT核心产业需要学习和应对的，实在是太多太多了。

2最令人警醒的新闻：

熊猫烧香的扭曲人生

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：2006年11月中旬，一个被反病毒工程师称为“尼姆亚（Nimaya）”的病毒首先出现在瑞星、江民、金山等国产反病毒厂商的视线中。尽管事先做出了预警和升级，但是谁也没想到，病毒的变异和升级会如此之快，使得在接下来的时间里所有人都陷入了一场持久的对抗。2006年11月底，“尼姆亚”只有不到10个变种，然而进入12月，病毒作者从数日一更新变为一日数更新，它的变种数量成倍上升。12月中旬，“熊猫烧香”开始进入急速变种期。当病毒变种和感染人群超过一定数量时，病毒的传播就会以几何方式增长。而且这次与以往不同的是，病毒灾情比较严重的地方，不是过去常见的个人电脑用户，而是企业内部的局域网和各大网站，这使得病毒的传播能力大大增加。2007年1月7日，国家计算机病毒应急处理中心紧急预警，但“熊猫烧香”还是继续蔓延，开始向全国范围的电脑用户涌去。此时它的变种数量已达306个，“熊猫烧香”达到了广域网流行的第一波高潮，并出现了“灯泡男人”“金猪报喜”等新变种，受感染电脑用户达数百万。


“熊猫烧香”作者李俊最终获刑4年

2007年2月3日，“熊猫烧香”的编写者，25岁的湖北青年李俊在武汉被捕。2月12日，湖北警方宣布，涉及制造和传播“熊猫烧香”病毒的8名犯罪嫌疑人全部落网。根据警方透露，主犯李俊是中专学历，2004年毕业后参加了网络技术职业培训班，曾在某电脑城工作。李俊自觉电脑技术水平优秀，曾多次到北京和广州找工作，希望能从事IT方面的事业，尤其钟情于网络安全公司，但由于种种原因都没有成功。随后为了发泄对社会的不满和出于赚钱的目的，李俊开始编写病毒木马，盗窃网络游戏

账号和QQ号。2003年曾编写过“武汉男生”病毒，2005年编写了“武汉男生2005”病毒和“QQ尾巴”病毒，2006年6月编写了“熊猫烧香”病毒并在网络上兜售传播。6名制作、改装和传播“熊猫烧香”病毒的嫌疑人，通过改写、传播“熊猫烧香”病毒，构建“僵尸网络”，通过出售“熊猫烧香”病毒源代码、盗窃各种游戏和QQ账号等方式非法牟利10万余元。

2007年9月24日，湖北省仙桃市人民法院公开开庭审理了被告人李俊、王磊、张顺、雷磊制作病毒、破坏计算机信息系统罪一案。被告人李俊犯破坏计算机信息系统罪，判处有期徒刑4年；被告人王磊犯破坏计算机信息系统罪，判处有期徒刑2年6个月；被告人张顺犯破坏计算机信息系统罪，判处有期徒刑2年；被告人雷磊犯破坏计算机信息系统罪，判处有期徒刑1年。

至此，利用高科技手段满足自己贪欲的不法分子，终于得到了应有的惩罚。

记者点评：“熊猫烧香”病毒出现于2006年12月，但是谁也没想到它能带来2007年的第一场病毒“暴风雪”。很多工程师都表示，其实“熊猫烧香”的技术含量并不高，只是网民往往不及时升级系统病毒库，疏于防范，加上制作者每天数次更新病毒代码，制造变种，才使得“熊猫烧香”造成了如此的流行和破坏。但就是这样一个病毒制作者，在落网之后，却引起了让人意料之外的重视。庭审现场，李俊的辩护律师出示了一份某网络公司发给李俊的邀请函。据悉，案发后已有不下10家网络大公司跟李俊联系，欲以100万年薪邀请其加入。而在“熊猫烧香”病毒让李俊出名之前，李俊多次在各地求职不得，被拒绝的愤懑也是他制作病毒、报复社会的一个重要原因。在造成了难以估量的损失之后，却被少数人捧成了“被埋没的天才”。谁也无法得知，这年薪百万的聘书究竟只是一个炒作，还是真的对人才的重视。可以确信的是，计算机技术水平与李俊持平甚至高于李俊的人一定有很多，但如果这种对才华的评估和认定都需要通过制造一场严重的破坏才能体现的话，那么这个社会评判人才的机制和标准，显然已经出现了扭曲。而“熊猫烧香”的出现和肆虐，也可能仅仅是一个序曲而已。

我们并不反对给一个改过自新的人留下一条良好的出路，充分发挥李俊的才能也是这个社会应有的规则。但从技术角度说，李俊真的具有价值百万的才华么？如果他有，此前四处求职不得就是选拔体制的问题；如果他没有，那么落网后收到的聘书则说明了除了体制之外，选拔的意识更有问题。只看重才华，不重视道德，这是当今社会培养和选拔人才的一个严重缺陷。可悲的是，这个缺陷不但没有受到足够的重视，反而有愈演愈烈的趋势。从某种角度来说，正是这种缺陷造就了李俊的出现，而更多的李俊，可能还在各个角落等待下一个登场的机会。

3 最充满竞争味道的新闻：

互联网奥运报道权之争

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★

新闻回顾：2007年7月19日，中国互联网的3个重量级门户网站：新浪、网易、腾讯在北京联合召开新闻发布会，宣布三方正式结为战略合作伙伴关系，组建“奥运报道联盟”，大力弘扬“更快、更高、更强”的奥林匹克精神，共同宣传普及奥运理念，切实营造“宣传奥运、支持奥运、共赢奥运”社会氛围。发布会上，三方代表发表了《奥运报道联盟联合宣言》，共同表示：三方将整合优势资源，形成以新浪、腾讯、网易为主体，网民为纽带的强大奥运联盟宣传平台；依托强大的创新技术平台，提供优质、高效、丰富、立体化的互联网奥运报道内容，激发全民奥运热情，让更多的网民体味奥运文化、感受奥运精神，参与奥运、分享奥运。随后，“奥运报道联盟”又特别说明，此联盟不仅仅是3家门户网站参予的活动，而是一个开放的报道平台，欢迎一切支持奥运的网络媒体加入。此后，TOM、天极、猫扑、雅虎、凤凰赛迪及众多地方新闻网站纷纷加入，一时间声势浩大，很有为奥运助威的气势。



奥运报道联盟看上去充满激情和信心

关于奥运报道的计划早已是各个媒体酝酿多时的事情，不过三大网站的报道联盟之所以引起如此的关注，主要在于中国互联网三大门户之一的搜狐已是北京奥运会的唯一互联网内容服务赞助商，而且就奥运报道的一些事项，搜狐此前已与其他网站发生了一些摩擦。因此，新浪、腾讯、网易的结盟及“奥运报道联盟”开放平台的设立，被外界评为中国互联网针对搜狐扩大赞助商权益，垄断奥运报道权的对抗。有打架的就有看热闹的，联盟受到如此关注也就难免了。果然，针对奥运报道联盟，搜狐CEO张朝阳很激动地表示“0+0+0还是等于0，奥运报道联盟塑造搜狐恶意垄断奥运报道权形象，是给中国人丢脸”。


谁动我的奥运蛋糕，我就告谁

8月15日，根据美国《华尔街日报》报道，国际奥委会的一名女发言人明确表示，“奥运会应当由很多媒体渠道来报道。成为北京奥组委的合作伙伴，并不意味着就可以获得北京奥运会报道的独家或特别编辑权”。这一表态无疑给了国内成立奥运报道联盟的各家网站一针强心剂。不过9月10日，北京奥组委市场开发部部长袁斌在搜狐的奥运战略发布会现场表示，“搜狐拥有2008北京奥运会的网络

独家营销权，其他公司不得以奥运的名义进行营销、推广等奥运营销行为”。这个表态让此前纷纷扬扬的“奥运报道权”之争划出了明确的范围，“奥运会的采访报道权是所有媒体共同拥有的公共权力，没有谁有权力有资格进行垄断，这是毫无疑问的。但是如果以奥运报道为名，借机进行变相的商业营销推广，则侵犯了搜狐作为奥运网络独家赞助商的权益，必将受到惩罚。”

至此，所谓“奥运报道之争”到此落下了帷幕。所有的参与者都开始闷头进行各自的准备工作。

记者点评：“奥运来了！”这是我们每天都能听到的口号。奥运会蕴涵着无限的商机，这是每个人都早已明白的事实。但事实上奥运除了商机还能带来些什么，这个就很难说了。除了诸如公平竞争、更高更快更强、友谊第一等激动人心的口号之外，全世界都明白奥运会能带来多少真金白银的收入，否则各个国家也不会为了一个主办权而打破头。有利益的地方就有纷争，因此围绕奥运闹出这等纠纷，实在也不算新鲜。此次双方对抗的领域是在于“报道”，对于新闻传播平台来说，是不具有排他性质的。但事实上以报道为幌子，变相进行各种商业营销推广的行为，早已屡见不鲜。因此搜狐才不得不面对各种以“迎接奥运”为名义的媒体宣传，做出警告。之所以被上升到“垄断奥运报道权”的高度，除了日益娴熟的商业推广让正常采访报道和商业营销手段变得越来越难以区分之外，打击丑化商业竞争对手也是一个重要的目的。所以我们才会看到搜狐CEO张朝阳会有如此过激的反应。如今奥组委官方出面将公共权力和商业竞争明确的划分开来，彻底终结了这场让人莫名其妙的纷争，这是一件好事。除了让大家都明白自己在奥运面前都应该扮演什么角色之外，也杜绝了未来更多见不得人的事件上演。尽管这事让外人看着有些笑话，但早发生总比晚发生好，我们还有足够的时间来纠正。只是希望，这真的是奥运之前最后一次无谓的口水战了。

期待奥运，期待2008。

4 最让人哭笑不得的新闻：

诺顿杀毒软件误杀事件

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2007年5月18日，一个听上去很吉利的日子，众多互联网网民在清晨打开自己的电脑没多久，就发现安装的诺顿反病毒软件发出警报，提示系统中了病毒，要求删除后重启。但用户按照要求重启电脑之后，却发现操作系统已经崩溃，根本无法重新进入。是什么病毒这么厉害，在提示成功进行杀毒之后仍旧让系统瘫痪？诸多网民连忙向包括诺顿的服务提供商赛门铁克公司在内的各大安全软件公司求助。但除了赛门铁克公司之外，用户从各大安全软件公司得到的是同样的回答：电脑原先根本没有中毒，是诺顿安全软件在升级病毒库之后，误将用户电脑中Windows XP SP2操作系统中的NetSpi32.dll和LsaSrv.dll系统文件误报为Backdoor.Haxdoor病毒，进行文件隔离，导致用户的电脑就会出现重启后蓝屏，安全模式下也无法进入等问题。尽管杀毒软件误报一些文件或者网页错误也会时有发生，但像诺顿这样误报中文WinXP系统文件为病毒，从而导致国内大量电脑用户系统瘫痪的事情还是很少见。

尽管包括赛门铁克在内的各大安全软件厂商，在事发后的不同时间内给出了针对误杀问题的解决方案，但还是有不少诺顿安全软件的用户已经格式化重装了自己的电脑操作系统，从而造成了不小的直接和间接损失。而赛门铁克公司除了在事发当天在官网上刊登了启事进行解释和道歉之外，没有做任何进一步的表示。直到5月23日，赛门铁克公司才正式召开了记者发布会，向中国用户道歉。但是对大家普遍关心的赔偿问题依旧采取回避态度，为此愤怒的网民将赛门铁克公司告上了法庭。广州的一位诺顿用户向法院提出的诉讼中，向赛门铁克公司索赔经济损失1644元，广州中院接受了诉讼请求并正式立案。而在此之前，北京的一位用户刘先生已经对赛门铁克公司进行了起诉，他提出的索赔金额高达5万元，北京市海淀区法院也对相关材料进行了审核。

赛门铁克方面对此次意外深表歉意

2007年6月25日，赛门铁克公司终于公布



了针对此次事件中遭受损失的用户的赔偿方案。根据公布的方案，遭灾的用户中个人付费用户可获得12个月许可证延长，并免费获赠诺顿储存还原大师2.0版软件；受影响的企业级用户将根据受到影响的计算机数量，享受Ghost解决方案套件授权许可。约有50 000名确认遭受损失的用户收到了赛门铁克的赔偿。尽管仍有众多用户对此赔偿方案表示不满，但没有人获得更多的赔偿。而被披露的两起针对赔偿的诉讼，也以“涉及商业秘密”的名义没有公开审理，至今仍无法得知确切的进展。

7月17日，赛门铁克在美国发表声明：中国被诺顿误杀用户已获得赔偿，赔偿工作也正式结束。此次风波到此落幕。

记者点评：杀毒软件发生了误报，这不算什么新鲜事，但是造成了如此严重的后果，却是中国互联网前所未有的。加上赛门铁克公司在业界一贯良好的企业形象和技术口碑，出现这种事故更是不应该。不过让中国用户产生如此大的愤怒，并不仅仅是因为自己的电脑无端遭灾，而是赛门铁克公司在事后迟钝的反应和暧昧的回避态度。正所谓希望越大失望越大，作为在中国市场上用户份额不小的国外安全软件企业，赛门铁克一向受到用户的肯定。可是面对这样一场事故危机，从5月18日诺顿误杀事件爆发到6月25日的“诚意表示”，赛门铁克用了5周多时间。此前一直迟迟不肯表态，承担自己应该承担的责任，让原先信任赛门铁克的用户本就充满怨气的情绪再度高涨，最终不但损害了用户的权益，也严重损害了赛门铁克的品牌形象。从事后公布的数据来看，遭受损失的用户也许没有事先估计的那么多，但此后放弃赛门铁克、选择其他安全软件厂商产品的用户，恐怕远远不止这个数量。我们仍旧相信赛门铁克的技术实力，但如何让我们相信赛门铁克的服务诚意，恐怕还需要更多的时间来检验。而此次事件对于国产安全软件企业也是一个非常重要的启示：如何把握好技术与服务的均衡，在提升反病毒反应速度的同时，应对种种可能发生的意外情况，让种种不利的风波消于无形，既能维护用户的正当权益，又保护和提升自身的品牌形象，这是所有企业都需要事先思考和规划的问题。

5最令人振奋的新闻：

中国IT企业上市热潮

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★★☆

新闻回顾：上市，是中国IT产业兴起以来最受业界关注的事情。这不仅仅意味着获得了充足的发展资金，也意味着企业的运营能力和长期发展潜力获得了国际资本的认可，成为IT企业获得成功的标志。而2007年中，中国互联网企业经历了1999年以来，继中华网、新浪、搜狐、网易等企业上市之后的第二波上市高潮。据到目前为止的不完全统计，共有84家中国企业在海外成功上市。上市地区包括美国、日本、韩国、中国香港等地，融资规模总计超过100亿美元。尽管其中也经历了TOM在线退市香港证券市场、久游网紧急停止日本上市步伐等不成功的例子，但不可否认的是，中国IT企业在2007年爆发出了前所未有的力量，获得了国际资本市场的全面认可。



史玉柱代表巨人网络敲响纳斯达克开市钟

最先引起业界关注的是以网络游戏运营为主要业务的完美时空。7月27日在美国纳斯达克市场上市当天，完美时空的股价就从发行时的17.5美元迅速增长到21.22美元，最终以20.40美元报收，获得了完全的成功。而从10月开始，中国企业的海外上市行动达到了一个新的高峰。先是10月9日，老牌软件和游戏企业北京金山在香港证券市场成功上市，融资近9亿元人民币，终于达成了多年的梦想。11月1日，永远站在风口浪尖的史玉柱带着他的巨人情结走进了纽约证券交易所，发行价即超过了预期价格，最终以18.23美元的价格报收，成功融资8.866亿美元，成为今年最辉煌的中国互联网企业。巨人的光芒是如此耀眼，使得随后分别于11月2日、11月6日在香港联交所成功上市的福建网龙、阿里巴巴都略显失色。

尽管背负着种种争议，史玉柱无疑是2007年最成功的游戏从业者

记者点评：上市当然是件好事，但是上市之后怎么办，这是个更重要的问题，相信所有上市企业的老总都事先考虑过这个问题。不过能否成功经受国际资本市场的考验，保持企业的竞争力和创新活力，却不是事先能预期和控制的。TOM在线从香港的退市，虽然不能说是一个失败，但企业在面对越来越激烈的市场竞争时，缺乏应有的增长活力，这是无法否认的事实。而久游网在上市前一刻的紧急刹车，更说明了一个良好的企业必须具备足够的自主创新能力，不能将企业的竞争力寄托在与其他企业的合作上。我们看到业已成功海外上市的中国IT企业都在努力完善以前的种种缺陷，以适应更严格更激烈的国际竞争和考验。而后面正在努力经营、争取步前人后尘的企业，更需要事先多审视自身。上市不是万能药，史玉柱曾经历过前人未有的挫折，也缔造了前所未有的辉煌，更萦绕着无人能及的争议，他的起起落落，是中国IT企业未来寻求健康发展的一个最佳标本。

6最令人深思的新闻：

华为员工“集体辞职”事件

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2007年10月末，一向备受关注却低调行事的深圳华为再次成为舆论关注的焦点。华为公司包括总裁任正非在内的所有工作满8年的员工，在2008年元旦之前，都要先办理主动辞职手续，再与公司签订1～3年的劳动合同（即先“主动辞职”，再“竞业上岗”）；废除现行的工号制度，所有工号重新排序。原本这属于企业调整自身员工结构和企业文化的行为，但却因为发生在新《劳动合同法》生效之前（新《劳动合同法》将在2008年1月1日正式生效），而被外界质疑为“华为规避新《劳动合同法》对企业未来用人制度带来的挑战而做出的举措”。根据新《劳动合同法》，劳动者在满足“已在用人单位连续工作满十年的”或“连续订立二次固定期限劳动合同”等条件后，便可以与用人单位订立“无固定期限劳动合同”，成为永久员工。使得华为此次辞职再竞聘行动被提升到“变相损害劳动者权益”的高度。


华为总裁任正非总有一种危机意识

对于外界的质疑，华为给出了如下解释：辞职完全属于员工自愿，没有公司强迫行为，绝大部分员工会通过竞岗回到原来的岗位。本着自愿协商的原则，所有自愿辞职员工都将获得华为相应补偿。补偿方案为“N+1”模式，即经济补偿税前总额＝（N+1）×员工月补偿工资标准（税前）。但月补偿工资标准不仅是员工月标准工资，还包括员工上年度奖金月均摊值。N为员工在华为连续工作的工作年限，此外还额外支付一个月工资。即便面对即将生效的新劳动合同法，华为给出的补偿方案也比法律中规定的要优厚。而华为为此付出了10亿元的代价。此外，华为还解释此举是为了消除在企业中存在多年的“工号文化”。由于华为员工的工号是根据进入企业的时间先后而顺序安排的，这使得资格比较老的员工从工号上就能体现出自己的资历，而他们不但拥有比较丰厚的收入和年度分红，其潜在影响力也比后来员工要高很多。这在一定程度上影响了企业内部竞争机制和创新能力，因此华为此举也是为了彻底改变这种不合理的企业文化。

不过即使华为做出了充分的解释，中华全国总工会还是介入了此事。11月9日，广东省总工会负责人约见了华为公司副总裁，认为华为公司近期5100名员工辞职再竞岗，在新《劳动合同法》实施前夕进行，引起了社会各种猜测、议论和评价，客观上造成了一定的负面影响。华为公司必须采取相关措施以消除影响，在出台涉及员工切身利益的规章制度时，听取广大员工意见，尊重员工民主权利。华为公司表示将暂时中止辞职再上岗行动，在近期筹备召开职工代表大会，对原已制定的直接涉及员工利益的暂行规定，提交职代会审议，最大限度地保护所有员工的合法权益。


神秘的华为电子研究所

记者点评：又是华为。即使一贯保持低调，从不对外界的采访和评论给出过多回应，但华为的种种行为总能成为媒体聚焦的中心。从过去的员工“过劳死”、“自杀”，到现在的员工大规模辞职再竞聘，每一次的事情总能被提升到意料之外的高度。华为奉行的企业文化是“狼性文化”，要求“让大象学会跳舞”，在激发了员工的创造力和活力的同时，也不可避免地给员工带来了常人难以想象的压力，造成了一定的客观损害，这是必须承认的事实。但是如何改变这种不健康的企业竞争机制，在最大限度地保持企业活力和创新能力的同时，营造和睦有序的工作环境，这不但是华为目前正在面对的问题，也是所有中国IT企业所面对的问题。事实上，在这个转变中华为可以算得上是走在前面的企业。虽然总有听起来夸张的报道，但华为近年在不断调整自身机制，改良企业文化的努力，还是有目共睹的。而更多中小IT企业中，生存环境远不如华为员工的劳动者，他们还等待媒体更多的关注。

监督华为是必要的，但需要监督的，绝不仅仅是华为。

7 最荒唐的新闻：“华南虎照片”的真伪之辨

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★★☆
影响力：★★★★☆

新闻回顾：2007年10月12日，陕西省林业厅公布了一组据称是“陕西省安康市镇坪县城关镇文彩村村民周正龙用数码相机和胶片相机同时拍摄到的野生华南虎现场照片”，并声称经过专家鉴定，照片的真实性“毋庸置疑”。这组照片“有力地证明野生华南虎在中国境内没有灭绝”，也为当地申请国家野生动物一级保护区提供了可靠的依据。为此，陕西省林业厅现场奖励了拍虎者周正龙20 000元人民币。

这么一条与互联网压根毫无联系的新闻，最终却通过网络引起了轩然大波。很快就有网民在互联网上表示，公布出来的照片存在多处疑点。对于网民提出的质疑，周正龙本人和陕西省林业宣传中心主任关克均做出了非常激动的反驳，表示“照片的真实性不容质疑”。周正龙甚至表示“用脑袋担保”照片的真实性。

来自于陕西方面的担保并未止住来自互联网的质疑，不断有网民通过各种方法试图证明照片内容的不合理。即便也有网民表示相信照片的真实性，可是随着越来越多专业人士的介入，照片上那只老虎的面目越来越模糊。虽然国际权威刊物《科学》也刊登了关于华南虎照片的相关消息，但其中怀疑的态度也非常明显。争议的问题越来越深入，华南虎背后涉及的利益链条一点点被发掘出来。陕西镇坪到底有没有华南虎已经不再是争论的焦点，是否有人借助发现和保护珍稀野生动物的名义，骗取国家有关项目基金，成了互联网网民最关心的问题。尽管陕西方面一再否认有此意图，并希望将争论的注意力转移回搜寻和保护野生华南虎问题上，但事情的发展，已经向着官方无法控制的方向走去。


周正龙详细分辨自己的照片与年画的差异

2007年11月15日，一个新出现的证据让公众似乎看到了事情水落石出的可能。网民“攀枝花xydz”在色影无忌论坛中发贴表示，周正龙所拍摄的老虎酷似他家中所张贴的一张年画中的老虎。随后这张年画被公诸于众。而公众惊异地发现，年画中的老虎和照片中的老虎在姿势、神态乃至身上的条纹都具有高度的相似性。众所周知，世界上没有两只斑纹完全一样的老虎，而现实中的老虎与年画中的老虎如此相似，除了年画就是以现实中的老虎为蓝本创作之外，就只剩下一种可能了。陕西方面迅速做出辩解，声称此年画就是根据周正龙照片制作，目的是“少数人企图借此证明野生华南虎的照片是个骗局，以达到不可告人的目的”。但是随后在各地纷纷出现的年画证明，早在陕西方面公布照片之前，“老虎年画”就早已在各地发售，不存在有人利用周正龙照片制作年画的可能。而此前陕西方面提供的据称是采集到的华南虎毛发、粪便等证据，也已经被证明没有效力。有没有野生华南虎存活？照片是不是真的？至此陕西方面只能陷入一片尴尬的沉默。



著名野生动物摄影师奚志农就“年画虎”一事讲解动物保护中存在的种种问题

记者点评：到底还有没有野生华南虎存活？我们都希望有，但是需要事实证据。可是当这个证据充满了疑点的时候，公众有没有权力表示质疑呢？先抛开照片的真伪不谈，周正龙和陕西方面有关人员面对来自网民的质疑时，第一反应不是提供更多的证据细节，而是反过来怀疑质疑者的动机，将质疑者扣上“网络暴民”的帽子。这种反应也是让后来双方的对立激化到几乎誓不两立地步的原因。不针对事情，而针对人的动机品行以掩盖主要问题，这是理屈词穷者一贯的做法。所以尽管目前尚无最直接的证据证明，但我们有理由怀疑照片的真实性，以及隐藏在背后的动机。一张老虎照片能给当地的野生动物和群众带来多大的利益，这很难估量。但能给少数人带来的业绩证明和后续收益，却是谁都明白能有多大。因此面对疑点我们更需要认真细致的调查下去，让该属于华南虎的那些保护经费，花费到它应该去的地方。而陕西有关部门如果同样抱着保护珍稀野生动物、造福全人类的目的，也应该认真合作，将照片的真相和老虎的生死，查个水落石出。


据说这就是那只20多分钟都没换姿势的“野生华南虎”

令人遗憾的是，在调查采访的过程中，随着获得越来越多的材料和线索，可以看到事情正在向着一个危险的方向转变。少数人正在出于某种目的，不断挑拨持质疑态度网民的情绪，引导他们向真正的“网络暴民”方向转化。一旦这种不受限制的语言暴力超过了第一当事人周正龙的承受限度，很有可能造成不可挽回的悲剧后果。而如果真的出现了这种后果，那么所有继续追查真相的努力，都会在这种悲剧的面前消于无形。即使整个事件中真的有人怀着不可告人的目的，也可以摆脱追查，继续逍遥下去。2005年我们所看到的“卖身救母”网络调查事件，其实最后就是这么个结果。真相永远不再为人所知。

我们希望，不会出现这种悲剧性的结果。

8最值得探讨效果的新闻：

网络防沉迷系统施行

爆炸力：★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★☆

新闻回顾：2007年9月26日，全国各网络游戏运营企业均接到了来自新闻出版总署《关于开展网络游戏防沉迷系统实名验证工作的通知》。通知要求网游运营企业配合公安部施行网络游戏防沉迷系统实名验证制度，以有效控制未成年人过度在网络游戏中消磨时间，造成种种负面社会影响。

事实上，网络游戏防沉迷系统的施行早在2005年便已经确认下来，只是后来针对系统规定进行了多次的讨论和调整，直到2007年4月15日，才在网络游戏企业中全面试行，7月16日开始防沉迷系统投入正式应用，但效果如何遭到了外界的质疑。根据系统的规定，需要玩网络游戏，而又受到防沉迷系统限制的对象有很多对策可以绕过这个系统。例如采用虚报个人信息或者购买成年人的账号来应付，或者在一个游戏的防沉迷限制时间到了之后，转而玩另一款网络游戏等，都可以让防沉迷系统成为一个摆设。



防沉迷并不完善，但比没有强

对于虚报个人信息或者购买成年人账号逃避防沉迷系统监督的行为，新闻出版总署为此在9月下达了上述通知，要求各企业严格实名验证制度，防止未成年人逃避监督。但对于未成年人更换游戏的对策，防沉迷系统至今也没有更好的对策。而免费游戏，收费买装备这种新形态的网络游戏运营模式，则让防沉迷系统更失去了原有的意义。

记者点评：防沉迷系统设立的初衷无疑是好的，但事实在于它将沉迷的问题过于简单化，仅仅归咎于网络游戏过于放纵未成年人在游戏中消耗时间，因而将控制的主要实施对象放在了网络游戏运营企业上。对于游戏沉迷的问题，网络游戏企业的确要负不小的责任，可是到底是什么让未成年人放弃身边其他的娱乐形式，全身心投入到网络游戏中呢？除了防沉迷系统需要对未成年人用户进行监管，还有没有其他人该负起原本应有的责任呢？不要将所有的过失都推到游戏身上，也不要将所有的希望都放到防沉迷系统上。如何解决未成年人网络游戏沉迷，还需要更复杂更有效的良策。

9最让人愤怒的新闻：

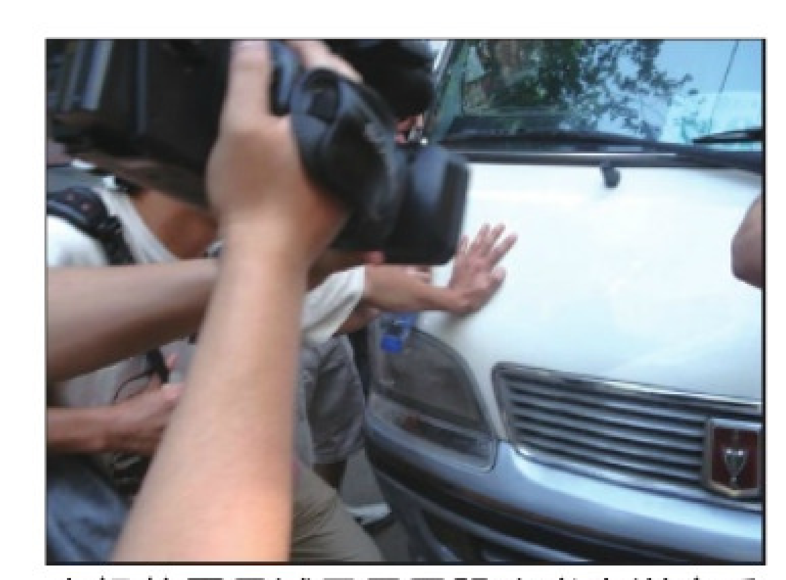
海艺"辱师门"事件

爆炸力：★★★★☆
轰动力：★★★★
影响力：★★★★

新闻回顾：2007年5月25日，互联网上忽然出现一段名为"这就是偶们的课堂"的视频，时间长约5分钟。事后证实该视频拍摄于5月22日北京海淀艺术职业学校影视专业二年级某班的地理课上。在这段内容堪比周星驰《逃学威龙》剧情的视频中，整个教室中20余名学生在上课时各行其事，乱成一团。丝毫不顾忌正在讲课的老师还不算，竟然还有学生不断用污言秽语侮辱头发花白的老师，其中一名戴耳钉的男生甚至两度跑到讲台上动手对老师挑衅。而老教师则不顾学生的骚扰和挑衅，坚持为少数默默听课的学生继续授课。但整个过程中课堂一直处于一片无序和嘈杂中，丝毫没有课堂应有的安静严肃气氛。上传此视频的网民显然是当事班级中的一名学生。对此段视频给出的简介是"超级搞笑，这就是偶们的课堂，哈哈哈哈，天天笑声不断，全能班无所不能"。只是不知道这段话是为他们的行为自豪还是嘲讽。3个小时后，该视频访问量达5000多人次，愤怒的留言上百条，晚上7点多的时候视频被删除。不过，这段视频已经流传到了猫扑、天涯社区、百度贴吧等互联网的各个角落。特别是在国外最大的视频共享网站Youtube.com上以"Beijing boy"的标题出现后，迅速引起了国外网民和媒体的震动。"中国人就是这样接受教育和对待老师的么？"


这就是风波的事发地点

5月28日，部分看过“辱师视频”的网民在论坛上议定计划后，前往当事学校现场声讨肇事学生，要求肇事学生和校方向老师和公众公开道歉。得知此行动的部分媒体也同时前往采访，并有网民在现场附近，不断将事态的发展用文字和图片进行网络现场直播。很快又有北京的网民闻讯前往助威，到下午4点左右学校门口已经聚集了近百人。校方从声讨人群开始形成时就严加防范，紧闭学校大门，禁止任何网民和媒体进入。有网民隔着学校大门高声谴责，不过由于有媒体在现场，加上多数网民的劝导，场面没有走向失控。事件中受到学生挑衅和侮辱的老教师孙某在学校门口为校方和学生进行开脱，认为学生的行为虽然有些过分，但谈不上对他的侮辱，毕竟他们都是没有长大的孩子。但当校方安排一辆面包车运送3名当事学生离开学校的时候，情绪激动的网民将面包车堵截在校门口，用力敲打车窗要求当事学生下车道歉。最终面包车突破众人的堵截，在诸多媒体的镜头下仓皇而去。当时在场的人群中不知谁喊了句“跑得了初一跑不了十五，小子你们别让我们逮到，弄死你丫的……”这使得原本以道德声讨为目的的行动，有了一个带着寒意的收场。


在场的网民试图围困阻止当事学生乘车离开

现场声讨虽然已然结束，但对事件的讨论并没有终结。中央电视台、北京电视台、凤凰卫视以及多家报纸、网站都报道了此次事件的情节发展。不过在声讨结束之后，探讨的焦点已经不再是学生的行为是否辱师以及该如何追究，而是网民们这种从虚拟追杀到现实，并威胁“弄死你”的声讨行动，是否就像他们自己所声称的是正义的一部分。如同以往曾经发生的“铜须”“雅阁女”事件一样，本来这种在立场和初衷上无懈可击的道德谴责，最终在无边界的肆意讨伐中成为同样让人反思的内容。

最终，6月2日，海艺学校方面向外界通报了事情的处理结果。3名学生在校内的大会上公开向老教师鞠躬道歉，并受到了相应的纪律处分。但学生们有没有真正接受教训，从此改变自己对老师的态度，保持应有的纪律和尊敬，这是个不得而知的事情。倒是事件中遭受侮辱的老教师，在事件过后失去了在海艺学校的工作，成为从始至终唯一的受害者。

记者点评：当事学生在课堂的行为无疑是不妥当的。即使如老教师所称，学生们并没有辱骂他，但在课堂上肆意喧闹，拿着摄像手机四处走动拍摄，上讲台掀老师帽子，对着老师大喊“傻×”之类的行为，同样是一个秩序正常的课堂上不应该出现的。而后闹事学生们对此不以为耻、反以为荣地将视频发到网上，并面对声讨的网民大喊“去你妈傻×”的举动，更是彰显了这些少年的无知与无礼。不过，是否就因为这些少年的嚣张与轻狂，这些业已成年的网民们就有资格堵在学校门口不依不饶呢？即使退一步说，这些针对当事学生的种种抨击举动是正确而恰当的，但这些行为并不是在私下场合进行，而是在公开场合发生。那些原本与此事无关的老师和学生也不同程度地被涉及。学校的网站被黑客攻击，影响的是所有师生的使用；堵在学校门口的声讨，同样对未成年的其他学生有惊扰和不良影响，干扰了学校的正常秩序。有海艺的无辜学生就在网上表示“他们占着理了，就可以想怎么来就怎么来么？”不错，是不是以道德之名义，所有的行为就可以不受约束和限制了呢？其实他们自认为正当的声讨，对其他学生看上去与对老师的挑衅区别并不大。未成年人大喊的“傻×”与成年人凶狠的“弄死你”，不过是从少年到成年的暴力进化而已。

其实事情原本不应该有如此的场面。学生的行为固然让人气愤，但谁儿时没有过年少轻狂的行为呢？出现这种不尊重老师的行为，更多的不是因为孩子的幼稚，而是教育者在品德指导上的缺失。道德培育是不是树立一个楷模，发放一些读本就能做到的呢？显然不是。事实上，从现场人群过激的谴责和威胁行为中，我们就能看到青少年的无知和无礼来自于哪里。在要求孩子们保持对他人起码的尊重和维护纪律的同时，成年人又给了他们一个怎样的榜样？是不是暴力和谩骂就能让失控的道德缰绳回归原位？答案显然是否定的。不但没有用，反而会起到相反的示范作用。扪心自问，成年人在互联网上灌水、对骂、刷屏等种种缺乏自律和尊重的行为，又能比这些孩子的行为好到哪里去？他们的今天就是我们的昨天，我们在谴责他们今天的过失的同时，是不是也应该先检讨一下我们自己。让互联网少一些无聊，多一些理性，这比到学校门口去围堵声讨要好上千百倍。

唯一可惜的是，遭受侮辱还为孩子们开脱的老教师最后竟然失去了他的工作，这实在是个荒诞的结局。真正该道歉该负责该受到惩处的人到底是谁，我想大家心里都很清楚。

为什么我们每年都要做行业全年回顾？

我们肯定不仅仅是为了让我们的读者在学校食堂或者办公室里对同学或者同事说：“今年的IT行业还真是不容易呐！”

当然也不是为了例行公事，比这个更能刺激记者写作欲望的选题还有很多。

那么全年回顾的意义是什么呢？我们的看法是——当一件事情尘埃落定后，观察者的视野才更清晰，更尖锐。

在当今，媒体既充当着一个信息传媒的角色，同时又不能不充当着时代的批评者角色。记录事实，表明态度，或许后者更为重要。

当我们记者凑在一起思考2007年全年的数以千记的IT业新闻事件时，我们反复对自己选择的事件进行反思：它值得写进这篇专题么？它有代表性么？它能体现出什么样的意义？

我们知道，我们的读者也在思考同样的问题。



疯狂的老虎——"真伪华南虎"图片的罗生门

■本刊记者 冰河

不得不承认，这场关于一组野生华南虎图片真伪的大辩论，是中国互联网2007年末的一部大片，其起承转合的精彩曲折不亚于张艺谋的《英雄》或者宁浩的《疯狂的石头》。无论是平面媒体或者网络媒体，还有广大的互联网民众，都沉浸在这场关于"真假老虎"的盛宴中而不能自拔。当然，老虎的真假之辨，除了对当地野生华南虎的命运有至关重要的意义之外，对于整个权威鉴定体制所具有的挑战，也是前所未有的。到目前为止，事实的真相似乎已经接近水落石出。不过在具备法律效力的鉴定结果出台之前，一切还都充满了变数。唯一可以肯定的是，这场网民为一端、省林业局和相关鉴定专家为另一端的不对称较量，带给中国互联网和野生动物保护事业的，绝不仅仅是一个野生动物保护区的成立与否那么简单。原本牢牢占据话语权威的相关管理机构和所谓专家，在广大群众通过互联网汇集的力量面前，却显得那么脆弱和慌张，这本身就说明了很多无法言喻的事实。

无论最终真相如何，这场真伪之辩包含了太多信息和变数，以至于如果不是从头关切，旁人很难一下从纷杂的事实中理清事情的脉络和走向。为什么要质疑？到底有没有野生华南虎存在？照片的真伪真的有那么重要么？在一起迎来事情的高潮之前，回顾一下已经发生的事实，有助于我们理解这场"网民打老虎"风波所蕴涵的巨大进步意义。

2007年10月12日，陕西省林业厅向外界公布了一组据称是"陕西省安康市镇坪县城关镇文彩村村民周正龙用数码相机和胶片相机同时拍摄到的野生华南虎现场照片"，而且这组照片"据专家鉴定，这组照片是真实的，拍摄到的是一只野生成年华南虎"。这组照片的出现"有力地证明野生华南虎在中国境内没有灭绝"，也"证明了当地林业部门和动物保护部门所取得的成绩"，为此陕西省林业厅现场奖励了拍虎者周正龙20 000元人民币，并表示"将进一步开展对华南虎的科学研究工作，摸清华南虎的种群分布现状、数量、活动规律；争取在野生华南虎活动区域设立华南虎特别保护地"。而拍虎者周正龙除了获得奖金以外，还被誉为"拍虎英雄"。

华南虎是我国珍稀野生保护动物，野生种群的存在当然具有巨大的科学价值和生态意义。不过就在陕西林业和动物保护部门欢呼雀跃的同时，却有网民针对发表在媒体上的所谓野生华南虎照片提出了质疑，其中比较集中和踊跃的是在著名大众论坛天涯社区的"天涯杂谈"版，以及专业摄影论坛"色影无忌"。两处论坛的网民分别就照片上华南虎身上正好盖住轮廓的树叶，虎身与背景光源、色温的不协调，3张不同时间不同位置拍摄的老虎神态和斑纹高度重合等多个疑点提出质疑，从而进一步怀疑这张照片是用图像处理软件Photoshop经过后期合成处理得到的。其中来自中科院植物研究所研究员傅德志的质疑最为广大网民赞同。他从自己的专业角度出发，对照片上植物的种类、位置、色彩、比例等诸多疑点一一列出，并在个人博客和色影无忌论坛宣称"用脑袋打赌照片是假的"。虽然这些来自于网络的质疑被事件相关部门人员斥为"少数别有用心的人在搬弄是非"，但经过诸多媒体的引用之后，对"华南虎照片"的真伪之说还是造成了一定的影响。陕西省林业厅有关人员和周正龙本人最终向媒体公开出示了所谓的"野生华南虎"现场照片。周正龙同样表示"用脑袋担保照片是真的"，除了一举消除了"照片是后期处理合成得到"的疑惑外，更让这场口舌之争带上了几分意气色彩。只是"照片没有经过后期处理合成"的事实，并不能解释如"老虎与树叶比例"等问题，而且在调查过程中周正龙与当地有关部门的陈述还带来了更多的疑问。


"拍虎英雄"周正龙


疑为照片出处的年画

据周正龙自述，他去拍老虎是因为给省里来的科考队当过向导，知道有关管理部门一直寻找有力证据证明当地有华南虎，而获得直接有力的证据，就有可能获得高额奖金。因此尽管省林业厅已经给予他20 000元奖金，但他还是不断表示通过来访的各路记者向外界出售“原始华南虎照片”，叫价高达50万（单张）乃至数百万元（全部照片）。就连向记者出示所谓的“真迹照片”，也不忘索取400元“看片费”。其风范与所谓“拍虎英雄”相去甚远。而当地有关部门在不断保证“我们这里绝对有华南虎”的同时，迅速打出了“游自然国心，闻华南虎啸，品镇坪腊肉”的旅游招牌，表现出了明显的利用野生动物保护区进行旅游开发的意向。更有网民揭露，周正龙的妻弟谢坤全就是此旅游广告牌的制作人，而他具有一定的图像处理技术，言外之意不说自明。于是质疑从“照片是合成的”向着“老虎压根就是个平板照片”的方向转变。

如果仅仅是利用野生动物进行旅游开发，冒险拍老虎照片赢取奖金，这倒也很正常。毕竟现在是市场经济时代，所作所为都带上些利益驱动也是无可厚非之举。只是所谓“野生华南虎照片”的真伪问题始终没有得到解决，陕西省林业厅声称拥有的华南虎粪便、毛发等旁证在诸多质疑声中也迟迟不肯公诸于众。这使得整个事情的性质在带上利益驱动色彩之后，从“做假”的声讨向“诈骗”的罪名转变。中国政法大学法学硕士郝劲松就为此向国家林业局提出行政复议，要求陕西林业厅赔偿精神伤害1元。

至此，“真假华南虎”风波所牵涉到的所有方面人物和机构均已亮相。一方是质疑照片真伪的中科院研究员傅德志、法学硕士郝劲松、以“小鱼啵啵啵”为代表的诸多论坛网民；另一方则是坚持照片没有问题的“拍虎英雄”周正龙、陕西安康市镇坪县林业部门、陕西省林业厅以及部分认为照片真实的网民。而具有最高权威和鉴定能力的国家林业局至今也未对照片的真伪做出明确表态，这使得事情的走向更加趋向激烈和戏剧化。“打虎”网民不断寻找出新的疑点进行质疑和嘲讽，而以周正龙和陕西省林业宣传中心主任关克为代表的“挺虎”派一口咬定照片是真的，并指责质疑的人“动机有问题”。只是正如“挺虎”一方始终不能拿出新证据证明老虎的存在一样，他们也不能拿出证据证明来自互联网的质疑“出于不良的动机”。

2007年11月9日，美国权威科普杂志《科学》在其“随机样本”（randomsamples）栏目中，以《珍贵老虎照片沸沸扬扬》（Rare-Tiger Photo Flap Make Sfurfly in China）为题，刊登了争议之中的野生华南虎照片，并以“Flatcat？”（平面猫科动物）做为特别的图注，介绍发生在中国的这桩离奇科学争执，使得这桩网民与地方的争执名扬到了国外。这个事实给了“打虎”、“挺虎”双方均带来了一个新的刺激。“挺虎”方认为《科学》作为国际权威期刊刊载相关照片和报道，本身就对照片的真实性做出了正面的肯定，而“打虎”方则得意地宣称，《科学》杂志也同样保持了一致的质疑观点，至少没有肯定照片的真实性。这个新发生的插曲，没有能够给“照片真伪”之争带来任何进展。


网友制作出年画与照片的对比

事情发展到这一步，“镇坪县到底有没有华南虎”已经不再成为事情的核心，而是“有没有某些机构和个人不择手段骗取国家项目拨款”，事情从一个科普问题上的争执，提高到了社会公共诚信机制。尽管不断有陕西省动物保护和林业部门的专家出面希望“还是把争吵的精力和财力都用到华南虎保护上”，“考察华南虎的踪迹，比照片的真伪更重要”。但这种转移注意力的行为显然没有任何说服力。毕竟当事情涉及到动用国家财政资金建立公益性项目时，做为普通纳税人的社会公众，有权力通过各种渠道监督对项目的各方面进行质疑。当普通公民提出的这些质疑都无法被圆满的解答，又如何保证公益项目的公益性以及资金不被滥用？直白地说，“此事有没有可能是当地少数政府机构管理人员进行的有计划有步骤的造假”，这个来自民间的疑问已经是涉及到基层政府管理部门，以及工作人员公信力的大是大非问题，着实马虎不得。

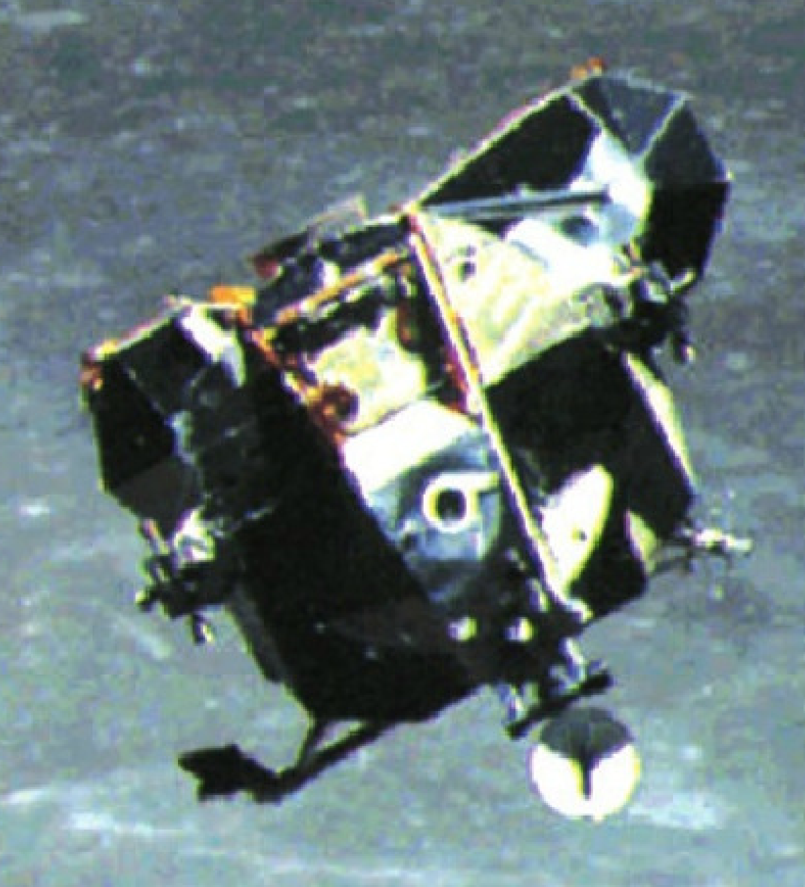
就在事情陷入僵局之时，一个新的转机出现了。11月15日，网民“攀枝花xydz”在色影无忌论坛中发贴表示“周正龙老虎照片和我家的老虎年画很相似”，而随后被上传到网上的老虎年画经过诸多网民的各种方法比照之下，的确显示出了惊人的相似性。虽然“挺虎”派一方，周正龙和陕西省林业厅宣传中心主任关克宣称“年画就是用我们的照片翻拍制作的”，但不断从全国各地找到的早在6年前就印制出售的同类年画，使得这场关于老虎的纷争，似乎隐隐看到了结局。

老虎的相片是真的么？是否有少数人合谋做假骗取国家资金？现在下结论似乎还为时过早。但随着“老虎年画”这一关键证据的出现，来自互联网的质疑也逐渐失去了初期的理性和清醒，转而向无边的嘲讽和漫骂发展，而这并不是解决问题的有效方式。相反这非常危险，这种做法有可能将原本就已经背负了巨大心理压力的少数当事人逼向绝路。一旦出现不该发生的悲剧，在一条生命的消逝面前，再次质疑照片的真伪都显得过于苛刻和不人道。而这很可能就会让此事就此偃旗息鼓，让事情的真相，在一片嚎哭和漫骂中，逐渐消散。

还记得几年前的“卖身救母”事件么？最后不就是这么个结果。

所以，还是让我们闭上嘴巴，不要在浪费无谓的口水，静等水落石出吧。

明月几时有，网络寻踪迹



■ 北京 柴郡

“来”，爷爷对他5岁的小孙子说，“爷爷出个谜语给你猜。”

小男孩刚刚把3个大力怪撂倒，收拾了掉落一地的补血药瓶，有点懊恼怪物带的东西太低级，坐下来休息。听爷爷这么一说，就从甜水之洲的绿荫下抬起头，瞧着他那法师打扮的爷爷。“别太难”，小男孩儿要求，“我一会儿还要去哀号洞穴做任务呢。”

“很简单的——‘三四五，像把弓，十五十六正威风，人人说我三十寿，二十八九便送终。’打一常见物。”爷爷说。

小男孩儿扭来扭去，擦擦鼻涕，“哪儿有这样的东西啊！爷爷您又忽悠我。”

老爷爷吹胡子瞪眼，可惜电脑AI没有那么细微的表现，只见他脸上五官皱成一团，“再想想，再想想。”

男孩儿撇嘴：“我没瞧见过。艾泽拉斯大陆上有这种东西？”

“月亮！是月亮！”爷爷嚷。

男孩儿奇怪：“怎么会？月亮？”差点说月亮不就是一张黄色的圆形贴纸吗，怕被爷爷火焰攻击，喃喃道：“月亮还那么多变啊？”

“月亮不会变，变的是我们地球人看到的月亮被太阳照的部分。”爷爷说，“这就是月相。明白不，小子？”看那男孩儿懵懵懂懂，低头只顾弄他的血木弓，不由得怒道：“我带你看看去。”也不问男孩儿愿不愿意，提起他就往空中一跃，开一个传送。

“您要干嘛啊！”男孩儿叫。

“傻小子，带你去看月亮——”

月相 “人有悲欢离合，月有阴晴圆缺”，月的圆缺指的其实就是“月相变化”：由于月球本身不发光，在太阳光照射下，向着太阳的半个球面是亮区，另半个球面是暗区。随着月球相对于地球和太阳的位置变化，就使它被太阳照亮的一面有时对向地球，有时背向地球；有时对向地球的月亮部分大一些，有时要小一些，这样就出现了不同的月相。

在http://www.kepu.gov.cn/zlg/tyx/diqiu/y5.htm页面里，男孩儿数数，真是每一天的月相图都有所不同。新月、朔日、蛾眉月、上弦月、满月、下弦月、残月，这些名词儿每个都对应一个月相。从新月到下一个新月，或从满月到下一个满月，就是一个“朔望月”，时间间隔是29.53天，中国农历一个月的长度就是根据“朔望月”来确定的。

“喔，原来月亮不是黄色的，这么丑。”男孩儿假装不喜欢这个灰白的



人类未来在月球上的活动假想图

东西。

“月亮和月球是一个东西，但又不是一个东西，你明白吗？”爷爷这么说，其实自己都绕糊涂了，急忙解释，半是对孩子半是对自己：“月球呢，是地球的卫星，真实的理性存在的一个天体；月亮呢，是人们想象中美丽的天上的世界，艺术的感性的作品。你明白吗？嗨，咱们去两个不同的地方看看，你就理解了。”又用了两个传送——


月球人类基地假想图

观测月球

在http://www.kepu.gov.cn/zlg/tyx/diqiu/y4.htm里看了月球前前后后左左右右的照片，男孩儿有点好奇：“我知道有人上月球去了，现场拍照片没什么，可是这些远距离的照片怎么拍出来的？”

“拍月球那属于天文摄影范畴，可不容易，要有好身体。因为天文摄影一般都只能在夜间进行，而且要长时间的熬夜，要耐得住寒冷的环境。城市有污染，要拍出清晰的天体，就得到野外或高山上去，身体不好可会受不了。”爷爷说，眼珠子一转，“对了，蔡老师的天文摄影不错，以前我还买过他的书，带你去看看。”说着就将蔡老师的网站http://blog.cersp.com/userlog17/39075/archives/2006/152761.shtml拉到男孩儿面前，

男孩儿看看，皱眉，觉得难。“也对，这个事情一开始要有团队会比较容易上手。”爷爷说，“那就去牧夫天文论坛的观测摄影版http://www.astronomy.com.cn/bbs/forum-38-92.htm或者天之文论坛的观测摄影版 http://www.astron.sh.cn/cgi-bin/forums.cgi?forum=3l好了，也许有人愿意带你这菜鸟。”

“嘿，我想起来了，爸买过一个天文望远镜！”男孩儿跳，“今天晚上看月亮去！”

“得得，先别急，先搞清楚看月亮的方法，这里。”爷爷牵着男孩儿手走进http://nanyu.lamost.org/qicai/guance/yueqiu.html。“看月亮的科学术语叫月球光学观测，月球的可视面大，表面清晰可辨，可以观测的项目很多，只要认真观测，比较容易获得观测成果，这里就很简易通俗地介绍了月球观测的基本要素：观测项目，观测仪器的选择，观测地和天气的选择，还有最重要的观测方法。明白不？”

“明白明白”，男孩儿好动，呆一个地方时间稍长就觉得乏味，想起爷爷刚才那番晕头晕脑月球、月亮的话，便问：“那月亮呢？月亮在哪儿？”

月亮传说

“先来看看月亮的图片儿。”爷爷随手打开网页http://news.xinhuanet.com/photo/2004-05/19/content_1478320.htm，白月亮黄月亮蓝月亮红月亮，琳琅满目。小男孩儿看得眼睛都花了，怀疑地问：“这还是我才见的那个灰球儿？”

“对，还是它。但在地球上，由于有空气折射阳光，咱们看见的月球儿就和真正的月球不一样了，再加上人的因素，月球就变成了月亮——有文化含义了。”爷爷觉得终于把月亮和月球分出来了。男孩儿稀里糊涂点头，心说不就是一个东西两名字嘛，爷爷真逗，还绕那么大圈子。

“月亮对咱们中华民族有特别的含义。咱们有个节日和月亮有关系，你知道是哪个节日吗？”爷爷问。

男孩儿立刻回答：“中秋节！”


月球与地球


真实的月球

“对！”爷爷笑：“关于中秋节和月亮的故事，你在这里http://www.moon.com.cn/moon/index.htm可以读到很多，古往今来，人们常用月圆、月缺来形容朋友和家人的悲欢离合，圆月就成为团圆的象征了。所以阴历年的八月十五中秋节又被称为团圆节。这一天要赏月吃月饼，都是表示一个家人团圆幸福的意思。”

男孩儿听到这里，小脸儿一沉，不由得问：“那爸爸妈妈去年中秋怎么没回来呢？不要和我们团圆了吗？”

爷爷叹气，在国外职场厮杀的儿子儿媳，终于说要回国来创业，只是不知道什么时候会兑现这个心愿，他得想办法转移孙子的注意力，就说：“古人可不知道月亮其实和地球一样是颗星球，觉得月亮很神秘，上头住着神仙。月亮还曾经被恶狗吃掉，不过这只狗最怕锣鼓、爆竹，一听见这些东西响就吓得把吃下去的月亮吐出来。这就是“天狗吃月亮”了，说的其实是月球的月食现象。从前，每逢月食，农村里还有人敲锣击鼓、燃放爆竹来赶跑天狗呢。”

“其实，月食是很普通的天文现象。就是农历十五、十六，月亮运行到和太阳相对的方向。这时如果地球和月亮的中心大致在同一条直线上，月亮就会进入地球的影子，产生月食。根据月亮进入地球影子的多少，月食分为月偏食和月全食两种。月食的照片这一组是天文爱好者自拍的http://www.astron.sh.cn/cgi-bin/topic.cgi?forum=3&topic=3033。”爷爷继续说，“搞清楚了月食的发生原因，我们就可以预测月食的出现时间。2020年前我国可见的月食表见http://www.aries.com.cn/modules/tianwenzs/article.php?storyid=20，表里标出了月食发生的日

期、类型、过程（包括初亏、食既、食甚、生光、复圆、食分），非常详细。今年3月有一次月全食，那天太早了，我想叫你起床没舍得。明年有个月偏食，咱们可别错过了。”

就手点开《二泉映月》在线收听（网址），“这是关于月亮最好的音乐之一。孩子，你听听。”音乐袅袅而起，如怨如慕，如泣如诉，深邃悠远。男孩子渐渐动容，听完已经泪水满面，吵着要下载，爷爷给他MP3下载地址http://ishare.iask.sina.com.cn/cgi-bin/fileid.cgi?fileid=2071970，让他自己去搞。男孩儿片刻回来，说给公会里的人放这首当年瞎子阿炳的二胡曲《二泉映月》，他们都觉得太悲了。提到月亮那些人更喜欢美女，比如嫦娥。


荒凉寂寞的月球等待着人类的访问

嫦娥 “嫦娥应悔偷灵药，碧海青天夜夜心。”提到嫦娥，爷爷自然就想到李商隐的诗句。“我知道，这是说嫦娥偷了她丈夫后羿的长生不老药升天了，可是发现月宫里只有一棵桂花树。”男孩儿看过《七仙女》之类的古装戏。“嫦娥可是善良与美丽女性的代表。”爷爷至今仍然很仰慕月亮上的这位仙人，“所以，连咱们国家的探测月球计划，都用嫦娥做代号。”一说起嫦娥工程，老爷子混沌的眼睛就熠熠生辉，忍不住的话多。


中国发射卫星用的火箭



中国探月标识


嫦娥一号卫星模型

“嫦娥”月球探测工程无疑是中国21世纪最重大的事件之一。虽然月球探测一期工程——绕月探测工程立项实施是在2004年，但这以前，我国航天工作者已经进行了长期的准备工作：35年对月球跟踪研究与积累，10年的科学目标与工程实现的综合论证，确定下我国月球探测的发展战略与远景规划。2004年，中国的月球探测计划被正式命名为“嫦娥工程”，月球探测的二、三期工程列入《国家中长期科学和技术发展规划纲要（2006～2020年）》。这意味着，中国的科研工程技术水平上了一个新台阶，意味着中国加入了新一轮对月球的探测热潮中，意味着中国对空间探测的兴趣和决心，意味着……爷爷说不完“嫦娥”探月工程的重要性，他还希望——其实谁又不希望呢——在他有生之年，最好是2030年就能看到中国人登上月球！他一定坚持活到那个时候，100岁，看中国人登月的实况转播，一定美死！2004年“嫦娥”工程启动后，工程队伍建立了运载、卫星、测控、发射场和地面应用五大系统，经过集成、联调、试运行，月球探测器“嫦娥一号”终于在2007年10月24日18时05分，由长征三号甲运载火箭送往太空。这颗重2350公斤，2.22米×1.72米×2.2米六面的立方体卫星，加装了能够与地球进行通信信号传输的定向天线，


月球上看地球

快车 FlashGet 游戏指数流行榜

11月1日至15日

01	卓越之剑	93
02	极品飞车	87
03	跑跑卡丁车	83
04	CS	80
05	劲舞团	76
06	魔域	58
07	仙剑奇侠传4	52
08	魔兽世界	44
09	魔兽争霸	43
10	天龙八部	27

本期榜评 PERIOD COMMENTS

本期卓越之剑凭借着独特的MCC、NPC收集系统以及华丽的游戏界面而一举成为榜首，而因受极品飞车11即将上市的影响，在众多的FANS影响下，极品飞车在本期领先季军4票而夺得亚军的头衔，而由Nexon出品，世纪天成代理的跑跑卡丁车本期也上升到季军的位置，喜欢赛车的朋友们可不要错过哦。

本期关注焦点：卓越之剑跃居榜首，极品飞车众目期盼。

www.flashget.com





搭载了对月球进行探测的8种探测仪器，在轨道、测控、制导、导航与控制系统和热控分系统等方面都有自己的独特之处。此时，它已经在月球轨道飞行，运行寿命预计达1年之久。

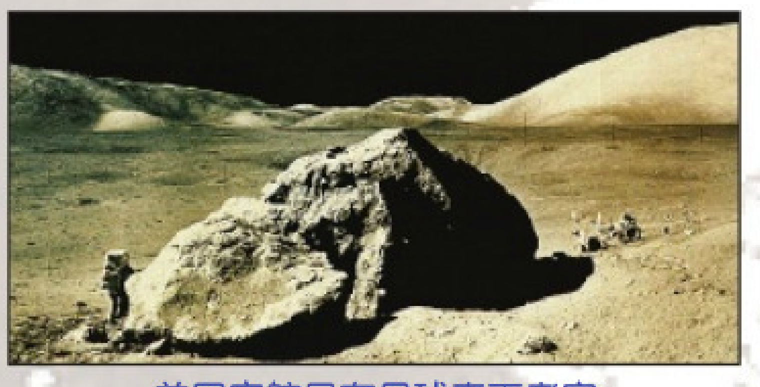
“嫦娥一号”完成首次月球探测后，2012年将发射月面软着陆探测器“嫦娥二号”，实现在月球上软着陆，对月球进行地面勘测；2017年，“嫦娥三号”则将实现月面自动采样返回。到那时候，全世界科学家的实验室中就会出现中国探测器取回的月球样品，分享中国科学技术的成果。

报道“嫦娥”工程的专题网站很多，新华网的专题http://www.xinhuanet.com/tech/tywx/，新浪网的专题http://news.sina.com.cn/z/2007chegc/index.shtml资料翔实，报道比较全面。中国探月网http://www.clep.org.cn/index.asp?modelname=index，则是国防科工委月球探测工程中心以及航天信息中心承办的反映“嫦娥”探月工程进展的网站。

“哇！”男孩儿看完“嫦娥”工程的视频资料后说，“太棒了！我长大了要去当宇航员，到月球上去！”

爷爷竖大拇指：“好，有志气！不过，这可不是一拍脑袋的事情，在想到和得到之间，要先做到。你先了解一下美国已经完成的登月计划。”

登月 美国已经完成的登月计划被称为“阿波罗计划”，这是个从1961至1975年历时14年的庞大工程，动员了上百所高等学校和上万家工厂，前后有400多万人参与，耗费无数金钱，将6艘飞船和12名宇航员送上了月球表面。


美国宇航员在月球表面考察


人类初登月球

“阿波罗计划”对月球进行了科学研究，加深了人类对月球的认识，培养了一代高水平科学家，但更为重要的是带动了20世纪60～70年代美国和全世界计算机技术、通信技术、测控技术、火箭技术、激光技术、材料技术、医疗技术等高新技术的全面发展，把科技整体水平提高到了一个全新的高度。

有一个短小的视频http://www.youtube.com/watch?v=VRSNT_9ru2U介绍“阿波罗计划”，详细的阿波罗计划各个阶段的介绍可以在这里找到http://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/alsj/frame.html。对英文不熟悉的人，http://it.sohu.com/s2005/APOLLO.shtml这个中文专题可以看看，不过内容有点简单了。

“阿波罗？大菠萝？”小男孩儿赶紧摇头，尽力不把这两个词汇混在一起。不过说到月球，他自然就联想到了外星人，所以问：“我上月球会碰到外星人吗？”

爷爷“噗嗤”笑了：“到现在还没发现。那儿没空气，没找到饮用水，要有外星人肯定和我们有很大不同。”

“嫦娥她不是外星人。”小男孩儿跳脚，“那月球上什么也没有？我们干嘛要去月球呢？”

“因为它是离我们最近的另一颗星球啊！”爷爷说，“那上面有丰富的矿藏，还有良好的天文观测条件，可以做很多事情，最重要的是人类终于离开地球这个摇篮，站在群星之中。想想孩子，我们飞到月球去是38万公里，在那里组装新的飞船，飞向更远的火星……那才是新时代！”

男孩儿看着他激情万分的爷爷，忽然问：“月球上能接宽带吗？玩游戏没问题吧……啊，不要打我，我去找月亮还不成吗？”逃遁了……

几天后，在哈兰外的草原上，男孩儿对他团队中的众人说：“出个谜语给你们猜。‘有时落在山腰，有时挂在树梢，有时像面圆镜，有时像把镰刀。’知道是什么吗？”

众人面面相觑。

“月亮啊！笨死了你们！”


月球上的第一个人类脚印

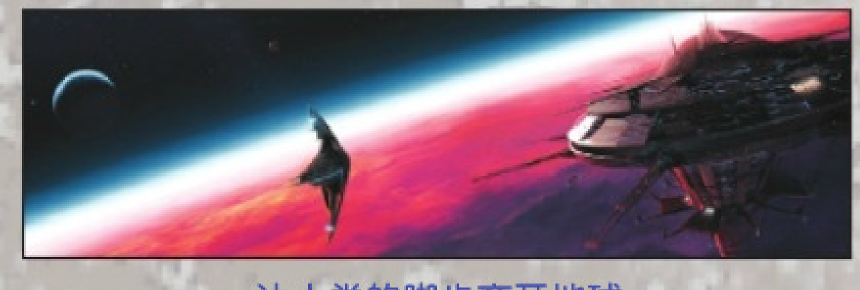

美国宇航员在月球

小贴士

1.下载一个月球屏保，让月亮成为屏幕上优雅的风景。下载地址http://www.2-sky.com/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=17

2.月球地图：Google Moon可以细看月球的地表状况，而且标出了阿波罗登陆月球的6处位置。但是Google Moon只有NASA提供的资料，目前只能对月球地表进行有限的缩放浏览。地址是http://www.google.com/moon/，目前还没有中文版。

3.在办公室或者书房放一个月球仪，也许会成为一种时尚，和地球仪很相似的月球仪可以在http://www.yueqiukepu.com/admin/18/2006928131733.htm购买。月球仪同样有经纬度，查找月球上的地点很容易。不过目前月球上的地名还比较少，其中用中国人命名的地方都用红色印出来了，环形山有在月球正面的高平子环形山，在背面的张衡、祖冲之、郭守敬、石申、万户环形山。当然阿波罗飞船的登月降落点也特别标记了。P


让人类的脚步离开地球



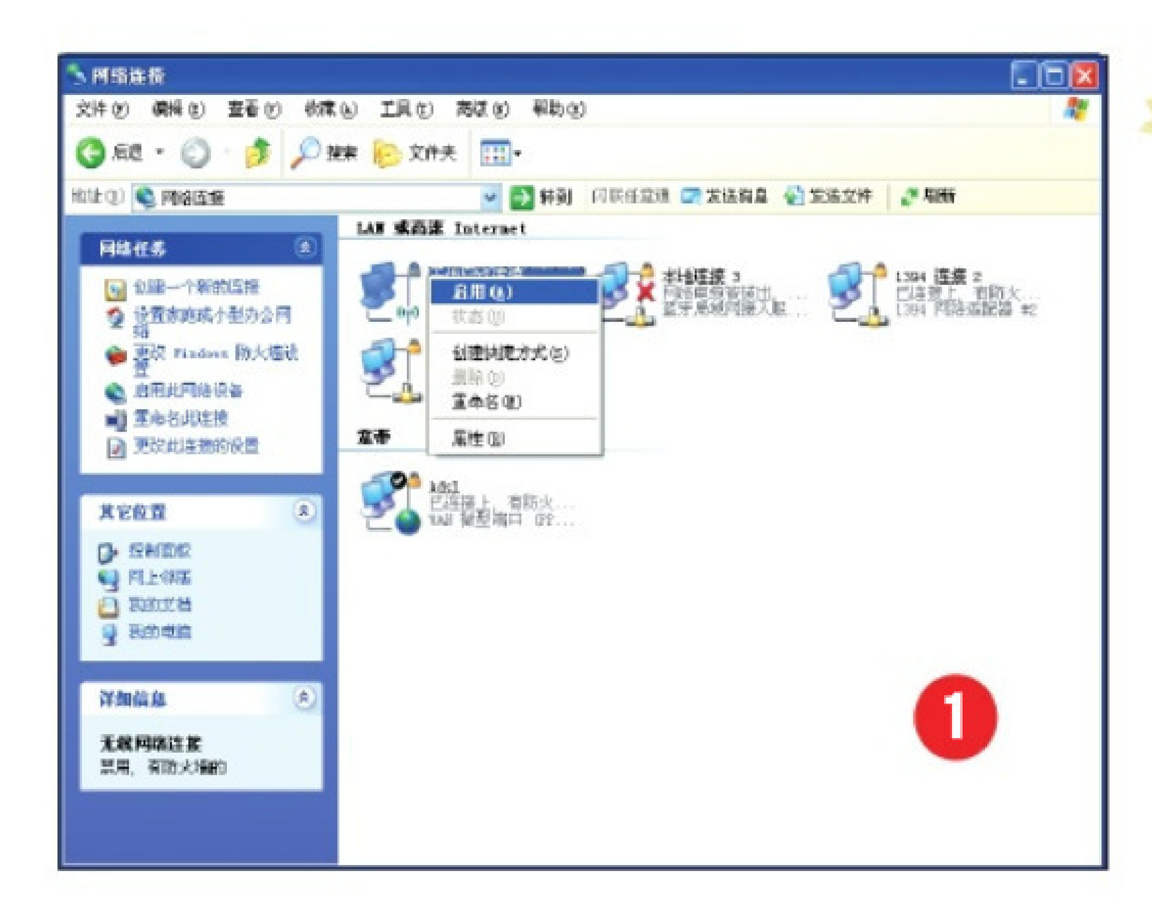
李新为了能在宿舍内随时上网，最近购买了一台笔记本电脑，这样就可和宿舍内的同学们共享上网了。可是如果使用网线与宿舍内的同学们的电脑连接，会感觉非常凌乱，宿舍岂不是成了蜘蛛网？也给笔记本的移动上网带来不便，为此李新和同学们好不苦恼。李新发现同学们的笔记本电脑都配有无线网卡，这样大家就可通过笔记本的无线网卡在宿舍内搭建一个无线网络，同学们不用拉网线就能躺在被窝里上网了。

一、搭建以无线路由为中心的无线网络

目前，组建宿舍无线局域网的方法很多，李新便对学校网络情况和宿舍内电脑状况进行了分析。一般同学们都是在同一宿舍内使用，为了能方便每个人随时能上网，互不干涉，于是李新觉得组建一个相当对固定的无线局域网。组建该类网络需要购置一个无线路由器，将它与ADSL Modem等设备进行连接。经过简单的设置后，无线路由器自动拨号并将网络信号通过无线功能发送给笔记本上的无线网卡。这样笔记本的无线网卡接收到无线路由器上信号，就可以实现无线网上了。

1.无线网络的连接方法

首先李新将无线路由器和ADSL Modem进行连接。随后在笔记本上打开“控制面板”→“网络连接”，单击右键“无线连接”，在右键菜单中选择“启用”开启无线网卡（图1）。



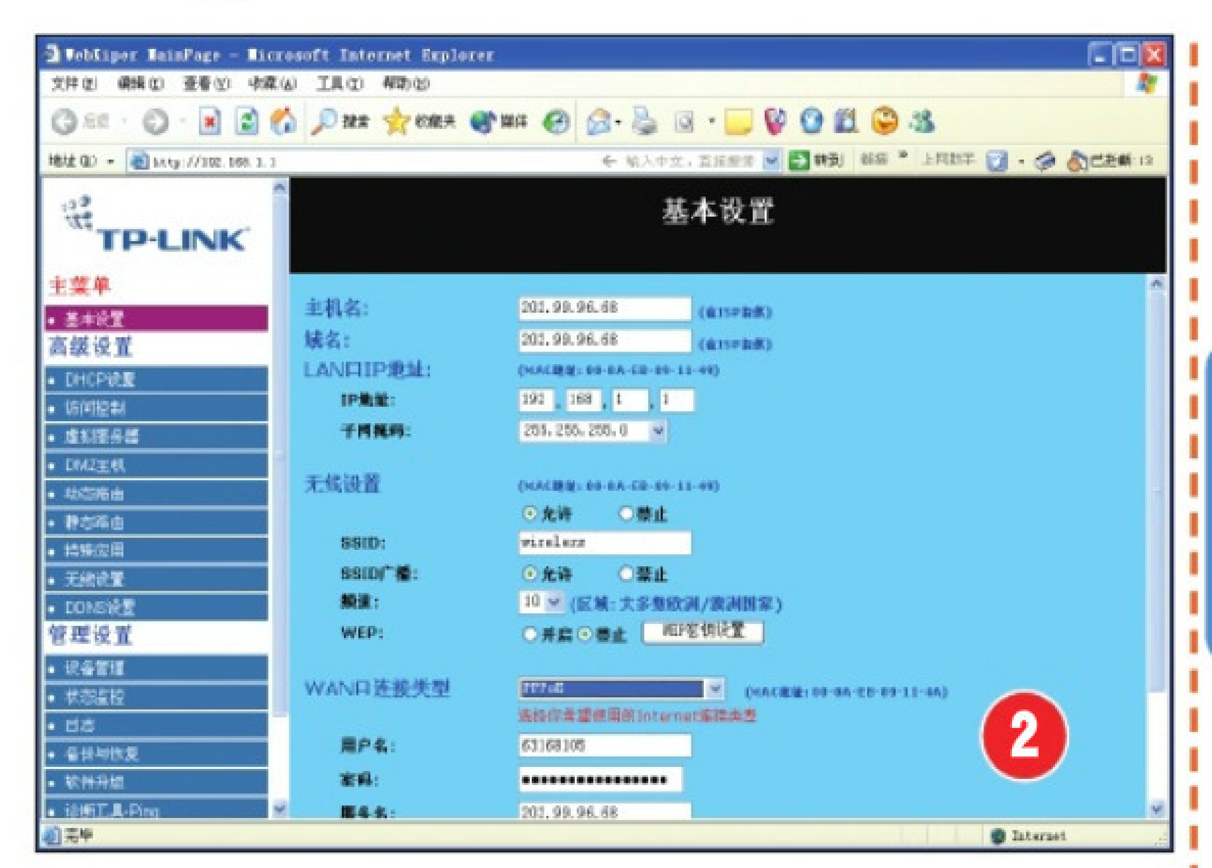
接下来，李新开始对无线路由器进行相应设置。对无线路由器进行设置时，李新先在使用网线连接的台式电脑上打开“网络连接”，将该电脑的IP地址设置为和无线路由器在同一IP段，如无线路由器默认的IP地址为192.168.1.1，这样其他电脑的本地连接IP地址为192.168.1.2、192.168.1.3……设置后，李新在该电脑的IE地址栏中键入路由器默认IP地址，回车后弹出一个用户登录界面，输入用户名和密码即可登录到配置界面。不同的路由器提供的登录密码不一样，设置时可根据路由器说明书中提供的用户名和密码进行登录设置。

★提示：宿舍内还有两台台式电脑，因为台式电脑没有无线网卡，所以李新使用网线将台式电脑网卡和无线路由器的网线接口进行连接，这样在宿舍内的所有电脑都能共享上网了。

★提示：如果你组建的网络中没有台式电脑，可使用一根网线将笔记本电脑的网线接口与无线路由器的网线接口连接起来再进行设置。

2.设置虚拟拨号

首先进入到“基本设置”页面（图2），在“主机名”和“域名”处输入电信网络服务器地址。在“IP地址”处输入192.168.1.1，并在下面输入好“子网掩



码”。在“WAN口连接类型”项中，程序一般提供自动获取IP、静态IP、PPPoE、PPTP四种连接方式，ADSL宽带一般使用PPPoE拨号方式，因此要选择该拨号方式即可。随后在用户名处输入绑定宽带的电话号码，并输入下面的拨号密码，“服务器”项中输入本地的DNS服务器地址。设置后点选“按需连接”单选项，随后在后面的“自动断线等待时间X分”中输入断线后等待的时间，再单击“应用”按钮，即可让该路由器进行自动拨号。

3.开启无线功能

若想让无线路由器实现无线网络功能，在“基本设置”页面找到“无线设置”选项（图3），首先在该项中点选“允许”单选项（一般路由器

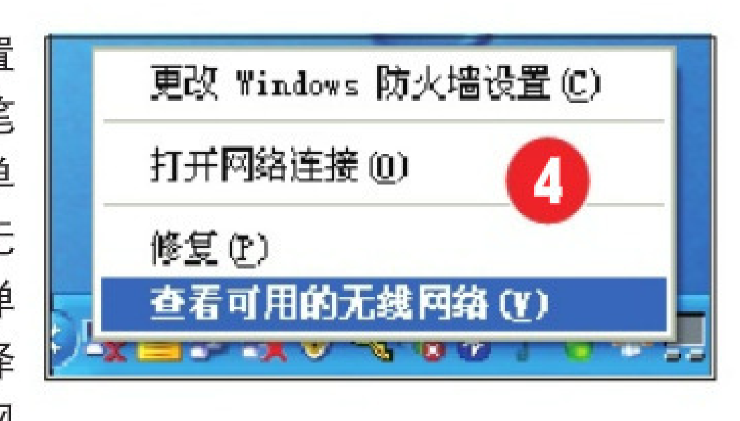


该项默认为开启状态），随后在下面的“SSID”文本框中输入该无线网络服务设置标识，如“Wireless”，该标识不能超过32位字符。在“SSID广播”项中选择是否使用SSID广播方式，如果禁用该广播方式可防止无线路由广播SSID的网络名称，从而防止SSID广播泄密。

★小知识：SSID是无线网络服务器的设备标识，它可区分不同的无线网络工作组。任何无线接入设备或其他无线网络设备都是以SSID为无线网络服务设置标识的，这样当无线网卡等网络设备想与某一特定的无线网络工作组进行连接时，就必须使用与该工作组相同的SSID。

接下来在“频道”项中选择该无线网络使用的频道，程序提供了1～13个频道以供选择，在此可根据需要进行选择。随后单击“应用”按钮，这样就可通过无线网卡实现进行无线上网了。设置完成后，单击“应用”按钮，再单击左侧的“注销”按钮即可退出设置界面。

4.搜索网络



通过上面的设置后，李新返回到笔记本电脑上，右键单击系统任务栏中的无线连接的图标，在弹出的右键菜单中选择“查看可用的无线网络”（图4），在打开的“选择无线连接”窗口中选择搜索的无线网络，随后单击“连接”即可。

通过上面的设置，该无线网络已正常连接，这样宿舍内的同学就可利用无线网络上网、共享文件了。

★提示：现在一般的无线路由器都配置了4个网线端口，如果宿舍内有台式电脑，可使用网线和电脑连接，实现有线网络和无线网络并行。

二、搭建点对点无线网络

李新最近下载了很多学习资料，同班的MM为了英语考级，想让李新将这些资料传给她。可是MM经常去男生宿舍总觉得有些难为情，李新看出了MM同学的意思，决定在晚自习时将自己和MM的笔记本都拿到教室里，然后使用网线网卡的“点对点”互联功能组建一个临时无线网络。在这个网络中如果有一台电脑能上网，其他电脑也能共享上网，这样为MM传递资料就方便了。

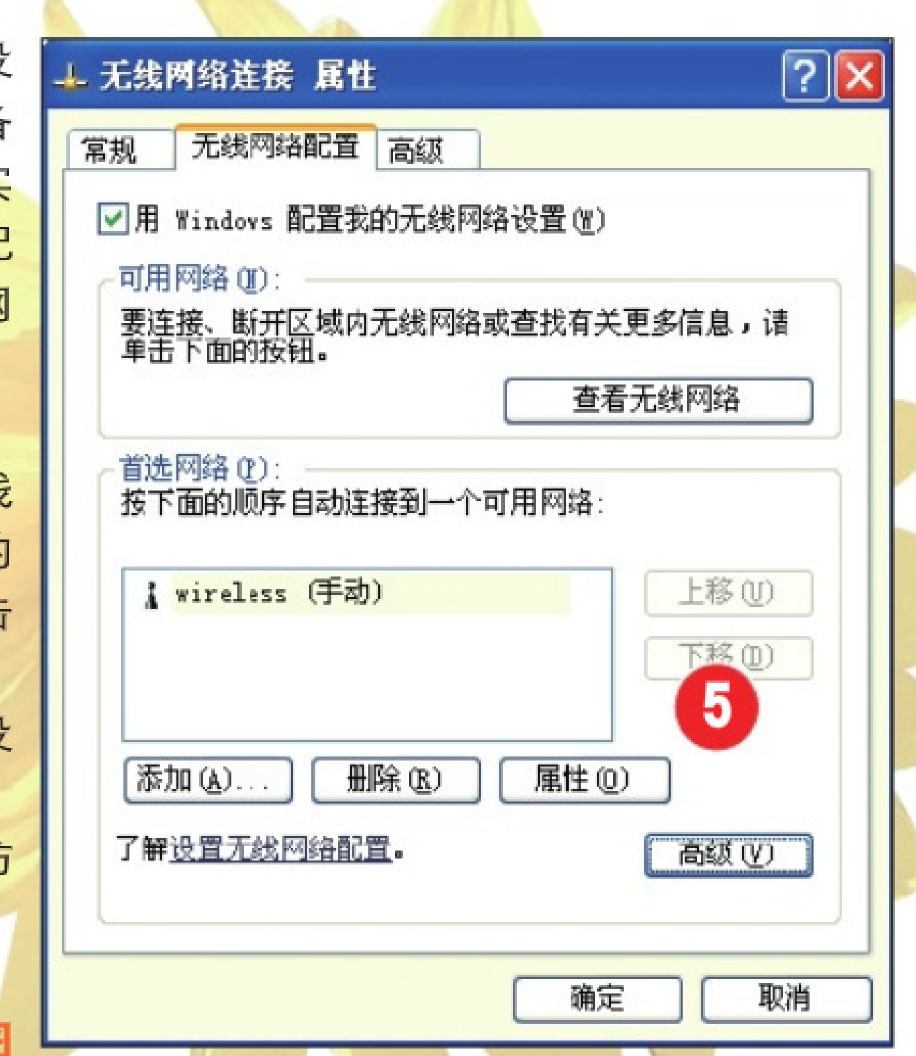
1.“点对点”互联网络与固定无线网络的区别

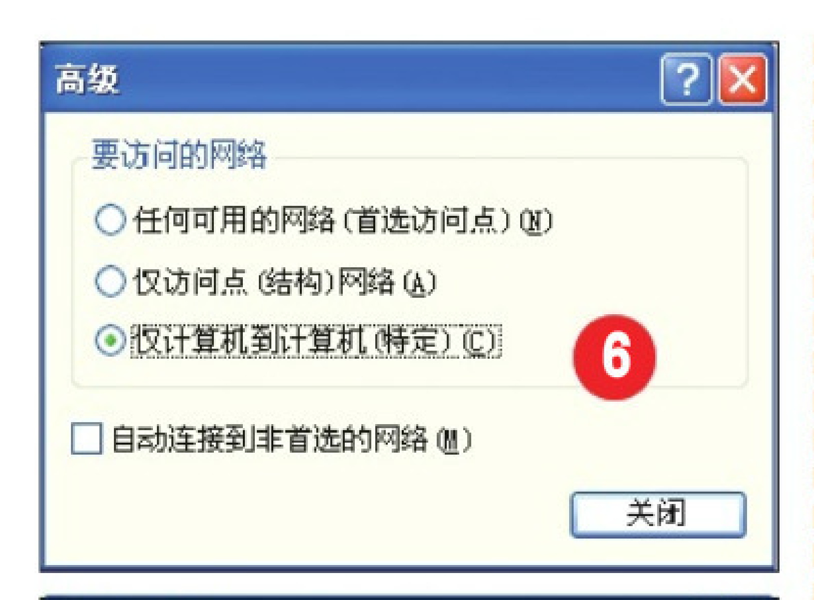
在固定的无线网络中实现无线互联，需要无线网卡和无线路由器两款设备。经过简单的设置，只需要将无线路由器虚拟为一台主机，这样其他设备通过该主机也可实现无线网络的功能。而在“点对点”无线网络中，如果实现无线互联功能，无需无线路由器的支持，只需在各个电脑上经过简单的配置就能快速实现无线互联功能。这样在该网络中只要有一台电脑能和互联网连接，其他电脑就能共享上网，既方便又实用。

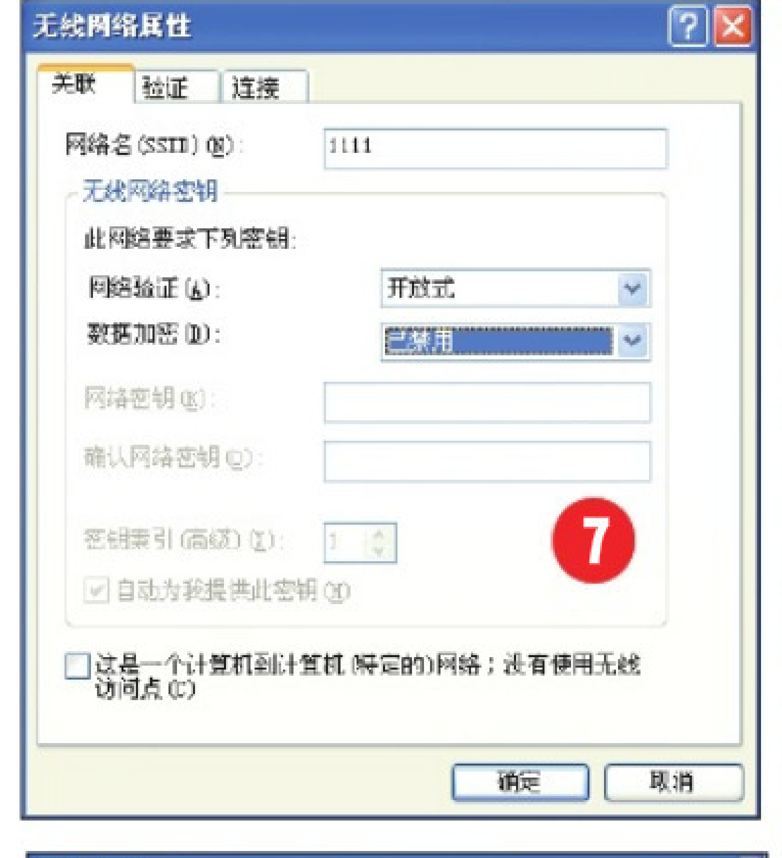
2.点对点无线网络的设置

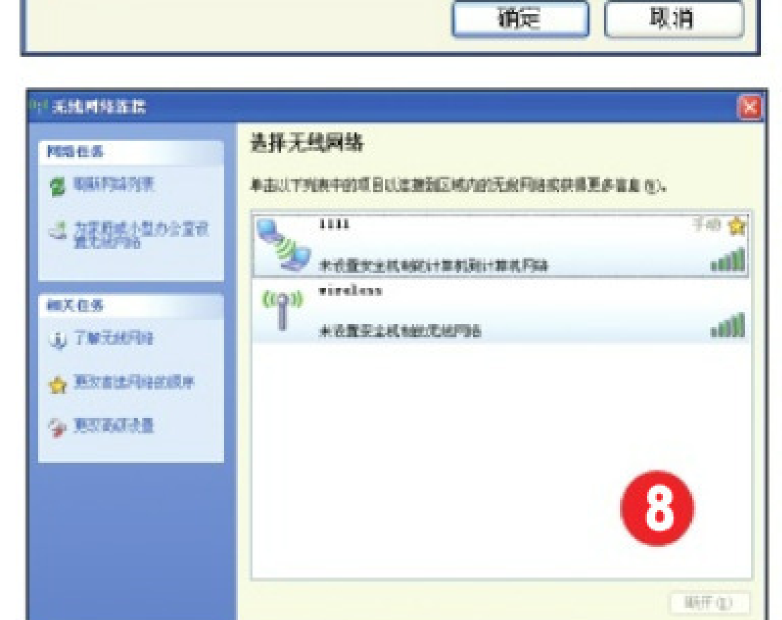
设置点对点无线网络时，首先李新用网线将自己的电脑与教室内的网线接口进行连接，这样就可正常上网了。随后李新将自己电脑开启无线网络的点对点功能，开启时，打开“控制面板”的“网络连接”对话框，右键单击“无线连接”图标，在弹出的菜单中选择“查看无线网络”命令（图5），打开“无线网络连接”对话框。随后在该列表中单击左侧的“更改高级设置”，打开“无线网络连接属性”对话框，切换到“无线网络配置”界面。单击右下角的“高级”按钮，打开“高级选项”界面（下页图6），在“要访问的网络”选项中点选“仅计算机到计算机”，确定后退出。

在“无线网络配置”页面，单击“首选网络”下方的“添加”按钮，弹出“无线网络属性”，在“网络名（SSID）”栏中输入一个标识（图









7），可使用任何想要的名称，但一定要使用该名称对所有电脑进行配置。如果你不想对该网络加密，在下面的“数据加密”设置为“已禁用”，单击“确定”按钮退出即可。

3.客户电脑的加入

该电脑设置后，下面就可连接对方电脑了。李新打开MM的笔记本电脑，进入到“无线网络配置”界面，将无线网卡设置为“任何可用网络”或“仅计算机到计算机”任意一种模式即可，其他各项不用操作。客户机设置后，在任务栏中右键单击无线网络的图标，选择“查看可用的无线网络”（图8）。

4.共享连接设置

虽然李新将无线网卡对联成功，但另一台电脑还无法通过无线网卡访问网络，因为主机现在使用的是本地连接上网，需要对主机中的拨号连接或本地连接进行共享设置后，其他电脑才能通过无线网络上网。

设置共享连接时，在主机上打开“控制面板”中的“网络连接”。在此右键选中“拨号连接”图标，选择“属性”，打开“拨号连接属性”对话框并切换到“高级”项下（图9），在此勾选“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”复选框，在“家庭网络连接”菜单中选中“无线网络连接”，接着勾选下面的两个复选框。随后单击“设置”按钮，在“高级设置”界面中，勾选需要通过该连接用户可以访问的网络服务。设置后主机上的“网络连接”中，“拨号连接”图标状态显示为共享和启用。客户机上的“网络连接”窗口多出一个网关，这个网管就是主机上的拨号连接。



通过上面的设置，李新电脑和MM的电脑就可通过无线网卡访问Intetnet了。怎么样，是不是挺方便的？

三、设置多功能型无线网络

李新通过WinXP自带的“点对点”无线网络配置向导实现和MM点对点无线互联，这样“神奇”的举动，震动了整个班级。各台电脑纷纷加入，一时间李新也成为班内的电脑高手。这个点对点连接确实给同学们移动学习带来方便，一些同学使用点对点无线网络主要是传递文件、资源共享，休闲时还要进行一些游戏PK等，这样就需要一个操作方便的办公网络。因此李新决定搭建一个更方便、更快捷、具有实效的点对点无线网络平台。

冥思苦想后，李新想到了Sonbuddy软件。这是一款智能无线联网软件软件，它可开启笔记本上无线网卡的点对点组网功能，以最简便、最快捷的方式自动组成一个无线的局域网络，这样在该网络中的用户就能方便地实现无线互联、文件共享，此外无需烦琐的设置就能实现多用户游戏共玩，给用户间交流带来方便。

Sonbuddy

下载地址：**http://www.sonbuddy.com.cn/cn/download/**

1.软件配置

使用Sonbuddy组网时，首先要确保组网的笔记本电脑中有一台能正常上网，李新便按照上面的方法将自己的电脑连接到学校网络中，随后李新将下载的Sonbuddy软件安装到自己电脑上。

启动安装好的Sonbuddy软件，弹出一个“Sonbuddy配置向导”界面，在此单击“下一步”按钮进入到“好友资料”界面（图10）。在此输入该电脑的用户信息，这个信息将显示在对方的Sonbuddy程序的好友界面中。

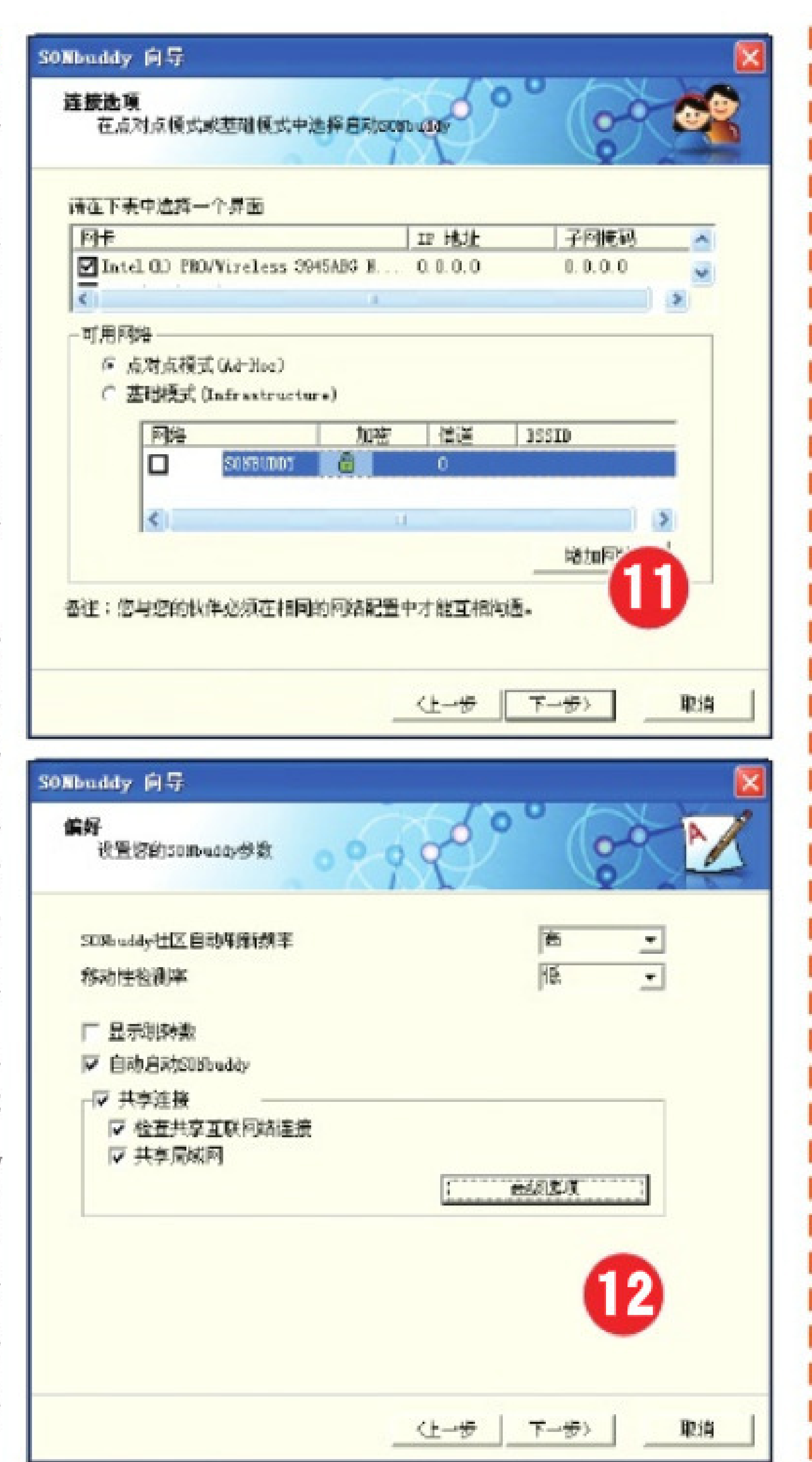
Sonbuddy提供了多种快捷的，李新根据需要选择自己需要的网络功能。选择时在“社区”项中勾选需要的功能即可，如无限畅谈、好友共享、文件传输、远程桌面等。



随后单击“下一步”按钮，在“连接选项”界面中选中“无线网卡”连接，并点选下面的“点对点模式”，随后勾选文本框中的“Sonbuddy”复选框（下页图11）。随后单击“下一步”按钮，在“偏好”界面中勾选“自动启动Sonbuddy”和“共享连

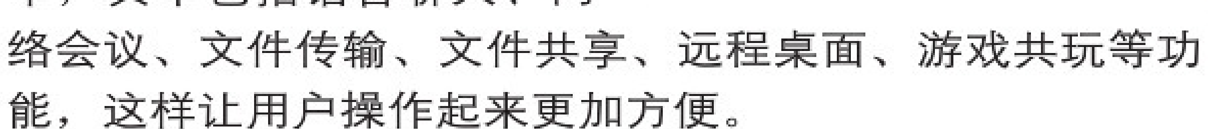
接”复选框（图12）。设置完成后，单击“下一步”按钮退出设置向导，进入到Sonbuddy程序主界面（图13），在该界面中程序列出了我们勾选的各项网络服务。

接着李新按照上面的操作对其他笔记本电脑进行配置，这样该无线互联网网络就组建成功了，操作是不是挺简单的？网络设置成功后，进入到Sonbuddy程序界面，Sonbuddy会对无线网络自动搜索，搜索后将各个联网的用户以好友身份显示在主界面中。



2.网络共享

Sonbuddy中提供了非常方便的共享上网功能，当李新完成无线网络中的各台电脑的Sonbuddy配置后，该电脑中的Sonbuddy开始检测共享上网信息，随后弹出一个“您的Sonbuddy设备可作为网关共享使用”对话框（图14），这说明Sonbuddy自动开启了共享上网功能，这样连接到Sonbuddy的用户就能通过该计算机共享上网了。



3.方便快捷的网络共享功能

使用Sonbuddy之所以能给用户带来方便的网络服务，是因为该程序界将所有的网络服务项目都集成在Sonbuddy程序主界面列表中，其中包括语音聊天、网络会议、文件传输、文件共享、远程桌面、游戏共玩等功能，这样让用户操作起来更加方便。

（1）让共享更快捷

同学们在局域网内文件共享应该是必不可少的功能，但每次通过“网上邻居”一步步操作，感觉非常麻烦。在Sonbuddy中提供了一个文件共享功能，它比“网上邻居”的共享功能方便得多，和好友共享文件时，单击程序工具栏中的“我的共享”文件夹，打开Sonbuddy自带的共享文件夹（该文件夹名为SONShared，在Sonbuddy按钮目录下），可将需要共享的文件保存到该文件夹中。随后当其他用户要查看共享文件时，只要在Sonbuddy主界面“好友共享”列表中双击该用户打开“共享文件列表”（图15），这样即可查看对方的共享文件。选中某个共享文件后，在该文件上单击右键，在弹出的菜单中选择“下载”命令，即可将该文件下载到本地电脑中。



此外，Sonbuddy还提供了一个文件传输功能，通过这个功能同学们可快捷地将需要发送的文件传递给对方。传送文件时，在好友列表中右键单击需要发送文件的用户，选中发送文件命令，在弹出的发送窗口中选中需要发送的文件，单击“确定”即可传给对方。

（2）游戏共玩

李新所在的班有很多游戏迷，没事就一起互联PK，在Sonbuddy中还提供了一个非常方便的游戏共玩功能，这样几个同学闲来无事时可以进行游戏PK了。打开Sonbuddy主界面，此程序提供了多种局域网共享服务，其中“游戏共玩”功能，可让我们和该网络中的其他用户一起共玩游戏。



共玩游戏时，首先先添加一些需要共玩的游戏，右击单击“共玩游戏”列表，在弹出的右键菜单中单击“游戏共玩管理器”，打开“游戏设置”列表（图16），在此添加需要共玩的游戏的本地路径，单击“确定”即可。

★提示：在Sonbuddy中共玩游戏时，Sonbuddy起到了一个对战平台的作用，但需要对战的用户都在本地电脑上安装好该游戏。

添加后，在“共玩游戏”列表中左键单击想邀请的伙伴名称，打开一个“游戏共玩邀请”对话框（图17），在下拉列表框中列出了所有可玩的游戏，随后在此选择需要共玩的游戏，并选中“主办游戏”选项。随后在下面的好友列表中列出了所有在线用户，如果你想选择某个用户共玩游戏时，只需点选其中的某个用户即可。如果你想邀请多人共玩游戏时，在此按住Shift键来选择多个用户并单击“发送”按钮，这样就可同时邀请多人共玩游戏了。



李新在宿舍和班内架设了多款无线网络，这样给同学们上网、文件共享带来方便。有了无线网络，同学们可以随时随地享受无线互联的便捷了。

妆扮电脑 喜迎新年

转眼间又是一年，新年很快就要到来了，奥运的2008年注定了不平凡。别忘了早已渗透到日常生活的电脑与网络同样也要欢欢喜喜庆祝即将到来的新年，也不要等到2008年了才想到准备新年礼物，现在就开始吧。在这个辞旧迎新的日子里，大家已经做好庆祝新年的各种准备了吧？

■贵州 道遥

关键字：除旧迎新、温馨祝福

清除旧账，清爽过年——电脑垃圾大扫除

要过年了，家中要打扫清洁一番，而电脑也需进行一番大扫描，垃圾文件、病毒流氓软件之类的，也要年底大清账，清清爽爽地过年。

一、打扫除尘，清理垃圾文件

平时难得有时间清除系统中的各种垃圾文件，过年之前可再不能偷懒了。

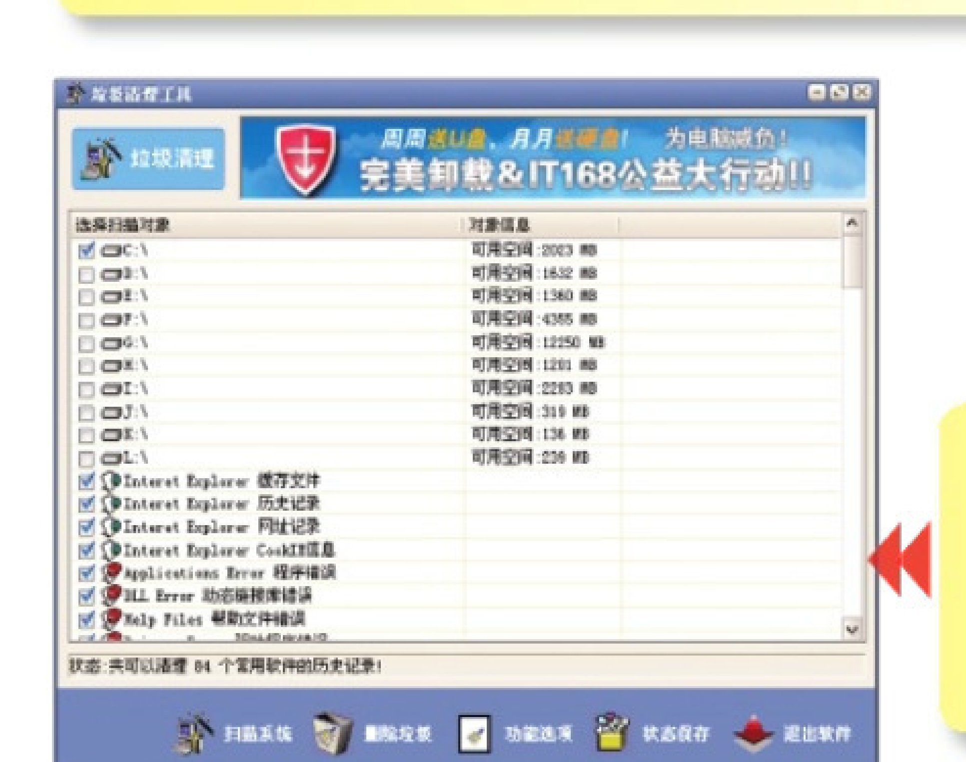
软件名称： 完美卸载2007

软件版本： 26.24.1115

下载地址： http://www.downbank.cn/wmxzsetup.exe

安装并启动“完美卸载2007”，选择左侧功能栏中的“垃圾清理”项目，在右边窗口中可点击“垃圾清理工具”按钮，打开垃圾清理工具。





在工具软件窗口中，选择要清理的项目，点击“扫描系统”按钮，即可开始自动扫描系统中的所有垃圾文件。扫描完毕后，点击“全部选择”按钮，点击“删除垃圾”按钮，即可自动清除所有垃圾文件了。



除了硬盘中的垃圾文件外，在注册表中也可能会产生许多垃圾。点击“垃圾清理”项目中“注册表清理”按钮，打开注册表清理工具。在“需要修复的对象”列表中勾选所有项目，然后点击“扫描错误”按钮，即可开始扫描注册表中所有垃圾键值了。

扫描结束后，点击“全部打钩”按钮，再点击“清理选中”按钮，即可清除所有注册表垃圾键值了。清除前会弹出一个备份对话框，最好先进行一下备份，以免注册表键值误删后出现系统故障。

经常上网浏览，收藏夹中肯定收藏了不少精彩的网址，不过天长日久下来，收藏夹中肯定有不少无效的链接，同样需要清理一下。在刚才的“垃圾清理”项目中，点击右侧的“清理收藏夹中断链的网站连接”按钮，即可打开收藏夹清理工具。点击“开始扫描”按钮，扫描所有无效链接后，点击“清除选中”按钮即可完成收藏夹的清理。此外，软件中还提供了几个实用的清理工具作为补充，其中“清理电脑中的废弃快捷方式”可清除无效的快捷方式图标，“清理Windows的补丁备份文件”可清理安装补丁时留下的备份文件。

二、360天，天天要安全——清除流氓软件和插件

除了垃圾文件外，系统中还有一类无用的文件，总是赶也赶不走，这就是恶意流氓软件。一年365天，有360天都在忙工作忙杂事，没有时间和精力对付它们，就这几天的过年空闲时间，定要趁此机会将它们连根拔除，才能过个舒心年！

软件名称：360安全卫士
软件版本：v3.7
下载地址：http://down.360safe.com/setup.exe

安装并启动“360安全卫士 v3.7”，软件在启动过程中会自动扫描系统状态，提示系统中是否中了流氓软件或恶意插件。360运行安全卫士时，如果系统中安装了雅虎助手，则会弹出警告窗口，要求将其删除后才能正常使360安全卫士运行。





点击“立即扫描”按钮，将切换到“清理系统及恶评插件”界面，软件自动扫描系统中存在的插件，并列出所有插件名单。在左侧边栏中点击“恶评插件”，可看到所有流氓软件名称列表。

点击“全选”按钮，选择所有流氓插件，再点击“立即清理”按钮，弹出询问对话框，确定后即可开始清除所有流氓插件。在清除过程中，可能会关闭“Explorer.exe”进程，桌面会消失。清除完毕后，弹出对话框，提示有些插件流氓得非常彻底，因此需要重启才能清除干净。点击“马上重启”按钮，即可彻底删除通用搜索。

提示：360安全卫士是全面彻底扫描出系统中的所有插件，检测到的插件有一些是有用的，比如迅雷、江民的IE插件，但这些插件被列入“好评”插件中，可选择这些正常插件，点击“信任插件”按钮，将其加入信任列表，下次就不会扫描这些插件了。

有一些流氓软件被清除后，对系统造成的破坏依然存在，比如修改了IE主页、破坏了文件关联、系统不能上网等故障，此时可使用360安全卫士进行修复。点击界面中的“高级”按钮，切换到“修复IE”选项页，点击“全选”按钮，选择所有修复选项，点击“立即修复”按钮即可。此外，在“修复LSP连接”和“启动项状态”选项页中可修复被修改的LSP网络协议及系统启动项目。



冰天雪地，爆竹声声——电脑新年换新装

在新年这个辞旧迎新的日子里，当然要让系统与平日有所不同，从桌面到图标、菜单、按钮、音效、屏保等，都作一个彻底的改变，让电脑穿上新装。

一、新年雪花飘

爆竹声中的新年雪景格外的美丽，飘落的雪花，落在心中就是一份淡淡的欣喜。电脑也少不了新年雪景的装扮。

1.披上“冰冻”装

Vista的玻璃效果颇有一番冰天雪地的感觉，是最适合新年的气氛了。不过XP的界面在新年就有些寒碜了，但可为它妆扮一番，同样与Vista一样漂亮。

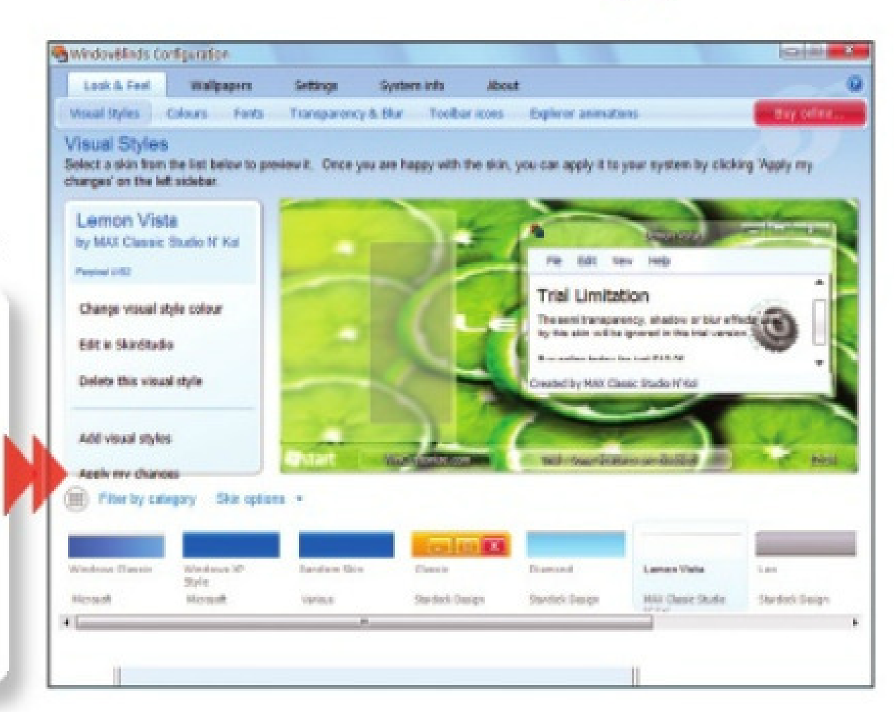
“冰冻”妆扮软件

软件名称： Window Blinds

软件版本： v6.01 Build 40

下载地址： http://storage.stardock.com/files/WindowBlinds6_public.exe

安装并启动WindowBlinds，然后下载WindowBlinds的玻璃效果皮肤“Lemon Vista”，WindowBlinds的皮肤文件是一个后缀为.wba的文件，双击此文件后即可将皮肤效果添加到WindowBlinds中。在WindowBlinds设置界面中点击工具栏按钮“Look&Feel”→“Visual Styles”，在下方的外观窗口中拖动滑块，选择“Lemon Vista”，点击左侧“Apply my changes”按钮，即可让玻璃透明效果显示在桌面上了。



2.新年礼物上桌面

新年礼物总是少不了的，当然也不能委屈了电脑，让圣诞老人驾着鹿车，将礼物送到桌面上来吧！

新年礼物——微软桌面主题“ChristmasTheme”

软件名称： ChristmasTheme

功能介绍： 微软的圣诞节桌面主题，包括一张圣诞老人与鹿车的桌面壁纸、圣诞老人鼠标、图标及圣诞音乐声音和一个3D立体屏保护组成。

下载地址： http://download.microsoft.com/download/c/1/c/c1c291b8-abda-4fc9-9da1-d60ce159e884/ChristmasTheme.msi



下载微软桌面主题“ChristmasTheme”，运行安装程序完成主题安装后，右键点击桌面，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开桌面属性对话框。选择“主题”选项卡，点击主题下拉菜单，选择其中的“ChristmasTheme”。点击“应用”按钮，桌面主题生效后，即可看到圣诞老人驾着鹿车，配着鼠标点击的铃儿声，送礼物来了！

3.新年之夜，雪花飘飘

雪花是新年的主题，飘飘的雪花从而而来呢？

人造雪花——Snow 1.0

软件名称： Snow

软件版本： v1.0

功能介绍： 一个可在桌面上加上飘落的雪花点缀气氛的小软件，占用系统资源非常少。

下载地址： http://www.52z.com/Down/5445.html

“Snow 1.0”是一个小巧的程序，下载解压后可直接运行。该程序会自动在桌面上飘落点点雪花，慢慢堆积在桌面和软件界面窗口中。



不过ChristmasTheme主题的桌面雪花比较多，因此抓图效果不是太明显，我们对主题的桌面墙纸进行一下修改，换一个其他的墙纸。

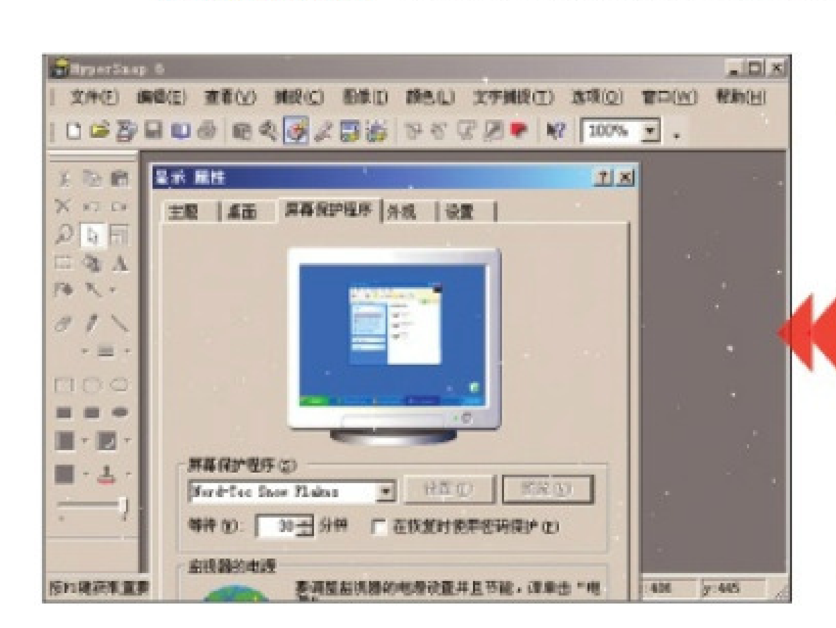


自动飘雪——Snow Flakes v1.0

软件名称： Snow Flakes

功能简介： Snow Flakes是一个模拟雪花飘落情景的屏幕保护程序，可让电脑屏幕飘起片片雪花，还会随着雪花飘落的时间在程序窗口上堆积起冰花，非常漂亮真实。

下载地址： http://www.91now.com/down/downpage.asp?id=35178&dp=1&fid=12



下载“Snow Flakes v1.0”后解压，得到名为“Nord-Tec Snow Flakes.scr”的屏幕保护文件，双击文件后就可看到屏保飘雪效果。右键点击此文件，在弹出菜单中选择“配置”命令，可打开屏幕设置对话框。在对话框中可根据个人的喜好设定雪花飘落的各种参数，比如雪花的数量（Number of flakes）、风势的大小（Wind force）、雪花的左右飘动振幅、雪花的大小（Size of flake）、雪花的颜色（Snow color）、雪花堆积在桌面上的速度（Maximal rate of growt）等。

设置完毕后，在右键菜单中选择“安装”命令，也可以直接将屏保文件复制到系统文件夹“C:\Windows\System32”中，即可安装屏幕保护程序。然后右键点击桌面，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开显示属性设置对话框，选择“屏幕保护程序”选项页，将“Snow Flakes”设置为默认的屏保程序即可。

二、软件换肤要喜庆

除了系统主题界面要妆扮外，一些常用的软件同样可为它们换上喜庆的皮肤。许多常用软件都有自己的皮肤制作工具，制作方法也比较简单。

喜庆的系统

除了上面介绍的冰冻妆扮外，有些朋友可能喜欢更喜庆一些的新年桌面主题，可下载微软的另一个新年喜庆主题（下载地址：http://joesen.f2blog.com/download.php?id=664）。安装启动此主题后，桌面及程序窗口外观、菜单等，都将变为中国味的新年庆祝妆扮。



1.企鹅迎新年——QQ皮肤编辑器

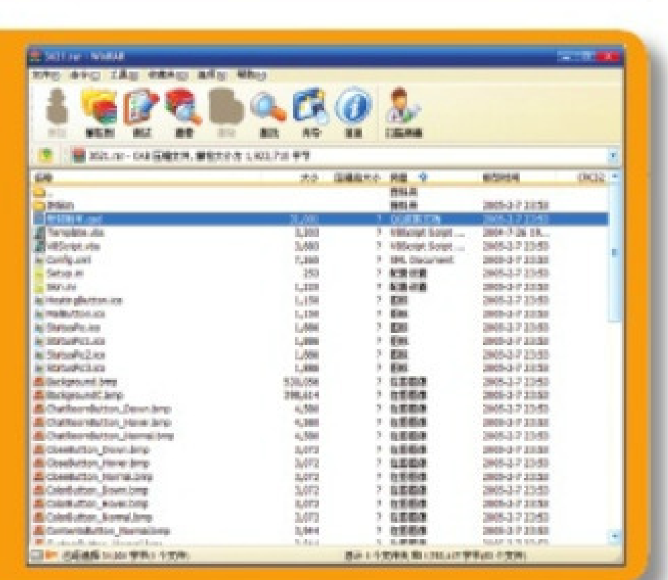
软件名称： QQ皮肤编辑器（QQ SkinEditor）
软件版本： v1.1
下载地址： http://202.102.56.44/qqfile/qqskineditor1.1.exe

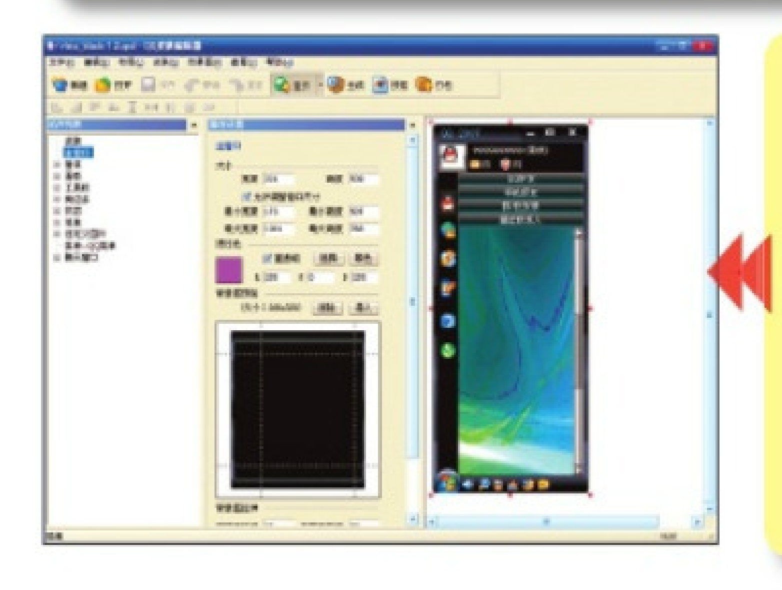
启动“QQ皮肤编辑器 v1.1”，点击工具栏上的“新建”按钮，打开新建皮肤对话框。设定皮肤名称，保存路径和皮肤模板，点击“确定”按钮，即可进入QQ皮肤制作窗口。



获取新的QQ皮肤模板

“QQ皮肤编辑器 v1.1”自带的皮肤模板是QQ2004版本的，早已过时。自己重新修改编辑新的皮肤比较麻烦，可以从网上下载最新的QQ版本皮肤（下载地址http://im.qq.com/cgi-bin/skin/skin/），以此基础上进行修改编辑。下载来的皮肤是.kip后缀名的皮肤安装包，可将其后缀名改为.rar，即可用WinRAR解压皮肤文件。在皮肤文件夹中，有一个后缀名.qsd的文件，这就是最新的QQ皮肤模板文件了。将此文件解压出来后，用“QQ皮肤编辑器 v1.1”打开即可。





打开QQ皮肤编辑窗口后，在左侧的“元件列表”中可以看到构成QQ皮肤的所有图片元素。选中某个元件，将会在预览窗口显示该元件的位置与效果。例如点击“主窗体”选项，在预览窗口中就会用虚线框显示最小化按钮的位置；在“属性设置”框中可根据需要更改主窗体图片的大小、位置和背景等，直接点击“导入”按钮，还可导入自己喜欢的图片。同样的方法可以更改其他的图标、按钮、菜单图片及各种属性设置，修改后的效果会实时显示在预览窗口中。

修改制作完毕后，可点击工具栏上的“预览”按钮，将会自动更换QQ皮肤显示效果。如果对修改后的皮肤比较满意，可以点击“打包”按钮，生成.kip格式的QQ皮肤一键安装包文件。将皮肤安装包文件发布到网上，其它网友下载后，直接双击此皮肤安装包，就可安装我们制作好的皮肤了。

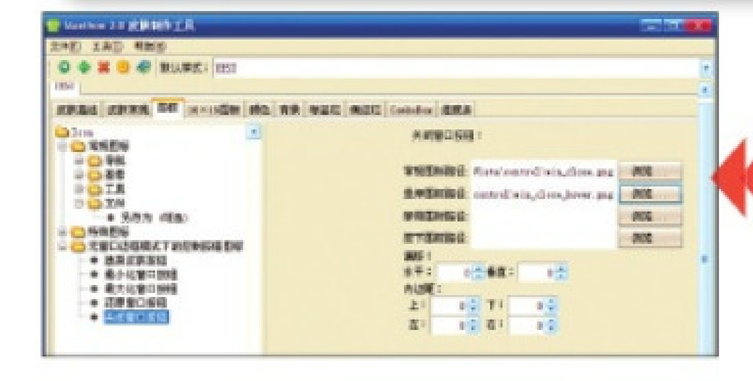


2.新年换个新“马桶”——Maxthon皮肤制作工具

软件名称： Maxthon 2.0皮肤制作工具
软件版本： v1.0
下载地址： http://maxthon.turnip.googlepages.com/download

“Maxthon 2.0皮肤制作工具”是一个后缀为.jar的程序文件，需要JRE（Java Runtime Environment）支持，在使用前要求先安装JRE1.51，然后双击即可运行。首先弹出设置对话框，要求设置Maxthon 2.0的安装路径及皮肤文件的保存路径。确定后打开软件，点击工具栏上的“新建样式”按钮，输入要创建的皮肤名称，确定后即可打开皮肤编辑窗口。





在中间的编辑窗口上方，有各个功能标签，可选择对Maxthon皮肤的各元素进行自定义设计。例如选择“皮肤描述”标签页，可设置皮肤描述和作者信息；“图标”标签页中，可以为Maxthon各菜单命令及按钮设计图标，选择相应的项目，在右边浏览指定图标路径即可。此外，还可对界面背景、工作窗口、进度条等所有界面元素进行彻底的个性化设计。

设计完毕后，点击工具栏上的“生成MaxthonSkin”按钮，即可生前面指定的保存路径下生成后缀名为.m2s的Maxthoon2.0皮肤文件了。

三、新年爆竹声声

微软的ChristmasTheme主题已经对WinXP启动音进行了修改，改成了一段铃声，我们可对声音进行个性化设置，打造自己的新年庆祝声音方案，让XP启动或操作时演奏爆竹声。

我们可手工设置Windows系统声音方案，在操作电脑或启动、关闭电脑时响起爆竹声或自己喜爱的新年庆祝音乐。声音的素材可从网上搜索下载，或从CD、视频等中提取，由于设置系统声音方案时，要求声音文件格式必须为WAV，因此必须对声音素材进行格式转换。

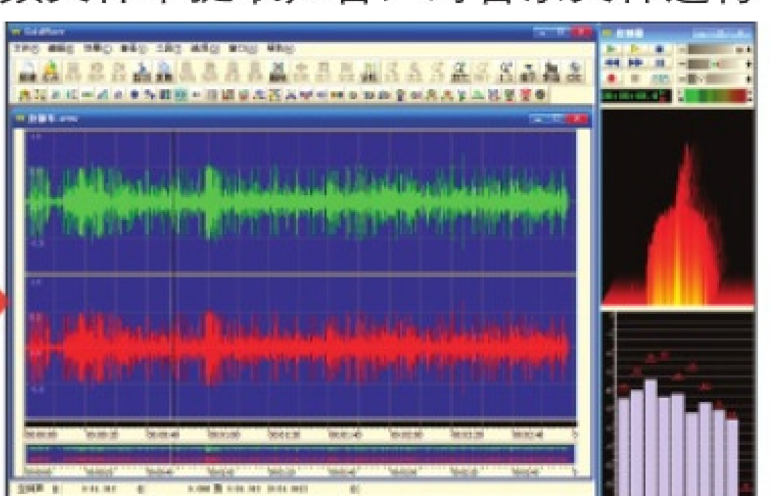
人工爆竹声——GoldWave

软件名称： GoldWave

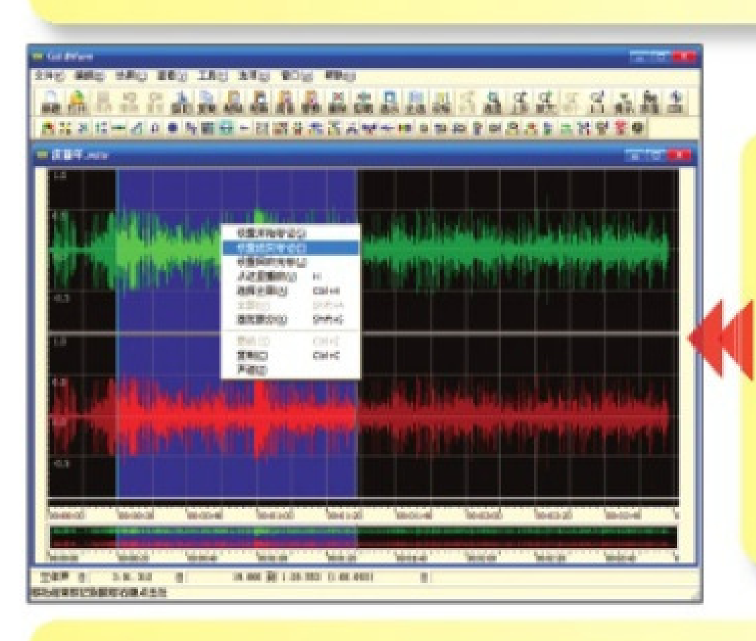
软件版本： v5.22

功能简介： 一个强大的声音录制、编辑、转换软件，可从CD、DVD或其他视频文件中提取声音，对音乐文件进行格式转换，以满足Windows系统声音方案的格式需求。

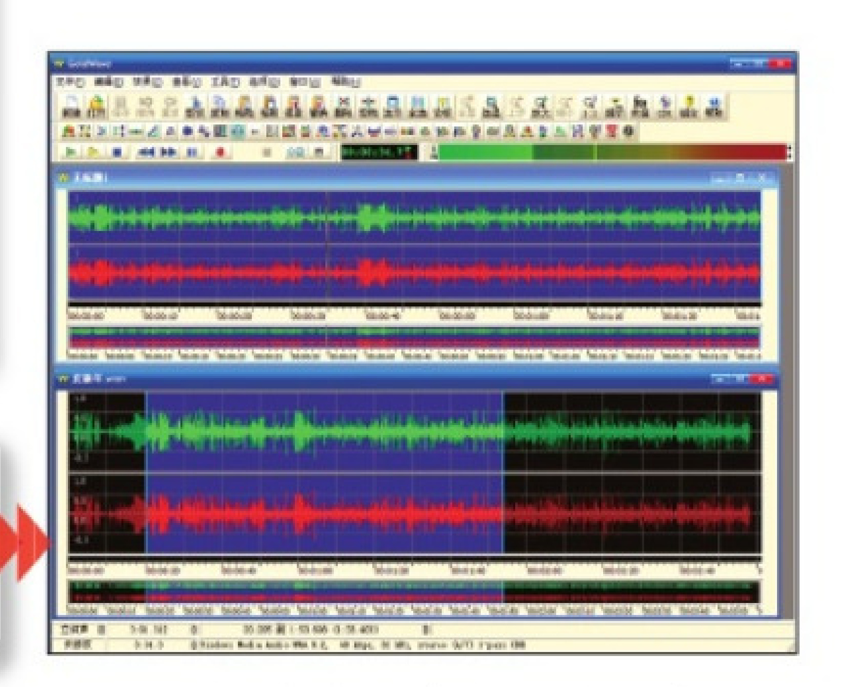
下载地址： http://www.onlinedown.net/soft/5236.htm



启动“GoldWave v5.22”软件，点击“打开”按钮，浏览指定下载的音乐素材文件，即可导入编辑窗口并显示波形文件。假设要从某个视频MV文件中提取音乐，则可直接指定视频文件路径，软件也会自动提取声音轨道。



导入音乐素材后，可在音轨上点击右键，选择“从这里播放”命令，播放音乐声音。使用右键“设置开始标记”和“设置结束标记”命令，设置要截取的声音段位置，点击工具栏上的“复制”按钮，即可复制此段声音。



再点击工具栏“粘新”按钮，即可将复制的音频段粘贴为一个新的声音文件。点击工具栏上的“播放”，预览一下截取的声音文件是否满意，然后点击“保存”按钮，在保存对话框中选择文件格式为“.wav”即可。

编辑保存需要的声音文件后，打开“控制面板”→“声音、语音和音频设备”，显示“声音和音频设备属性”对话框。选择“声音”选项卡，在窗口“程序事件”列表中，即可为各种系统操作设置指定的新年庆祝音乐了。

四、整理桌面，换个新台历

又过了一年，去年的日历该丢掉了，在桌面上换个新的台历吧！

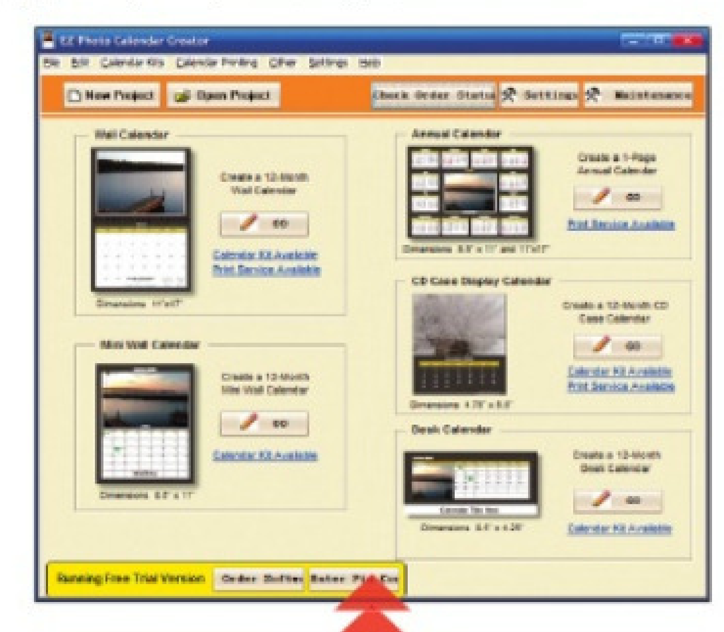
台历制作设计软件——EZ Photo Calendar Creator

软件名称： EZ Photo Calendar Creator

软件版本： v5.40

功能简介： EZ Photo Calendar Creator是一个功能强大的日历设计制作软件，内置多种漂亮的日历风格模板，可很快制作出非常漂亮的日历效果。

下载地址： http://www.spectrumsoftware.com/ezphotocalendar.exe



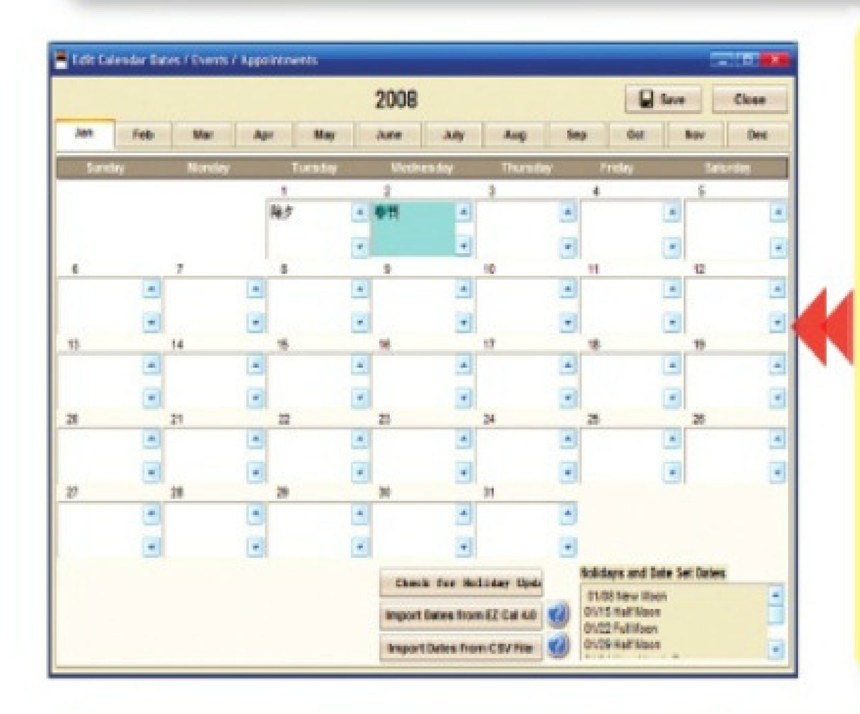
启动EZ Photo Calendar Creator，自动显示台历制作向导界面，在其中按照不同的风格提供了多个非常精美的电子日历制作模板，其中比较常用的有“墙历（Wall Calendar）”“桌面台历（Desk Calendar）”，还有迷你风格的、CD唱片封面风格的及全年整合风格等模板。点击工具栏上的“New Project”按钮，在弹出对话框中输入日历名称，并设置开始月份，当然是从新年的1月份开始了。设置完毕后，点击所要制作的日历模板后的“Go”按钮，即可打开日历制作窗口。



进入选择的日历制作模板后，在左侧的“Photo page Templates”中可以选择图片编排模板，在右边的窗口上方是月份选项页，窗口中可为每个月份的日历选配包含春、夏、秋、冬不同季节风景的图片，让日历更加精美符合时宜。

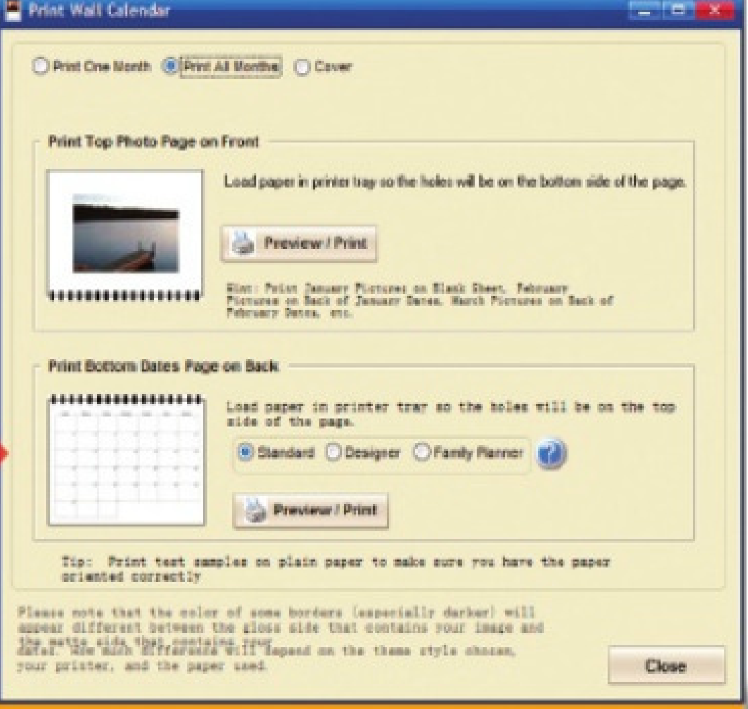
双击窗口中的图片，即可对图片进行更换修改。点击图片下方的“Edit”按钮，可打开日历设计对话窗口，在其中可对日历更进一步的详细外观定制，包括日历的选配图片、背景色、背景底纹、修饰边框等。





在右侧还有一个比较重要的选项“Subscription Date Sets”，在其中可勾选“Moon Calendar”项，表示显示打印每月日期。默认还勾选了“US Holidays”项，这是用于在日历上打印节庆日的，不过是美国的节日，因此可取消此项的选择。如果要设置自己国家的节日或个人的各种纪念日，那么可点击“Add or Edit Dates”按钮，在弹出对话框中设置节日信息。

对于已经制作好的电子日历，支持按照原样风格进行输出打印，还可直接转换成PDF标准电子文档保存或输出打印。点击界面中的“Preview/Print”按钮，打开打印对话框。在对话框中可选择打印某个月分（Print One Month），或打印一整年的日历（Print All Months），然后点击下方的“Print”按钮，分别打印日历背景图片和日期。



星智日历DIY

如果觉得EZ Photo Calendar Creator的英文界面操作起来不够直观，可使用“星智日历DIY v1.3”这款国产电子台历制作软件（下载地址：http://www.chinasoftware.cn/product/product2.htm）。软件采用全屏卡通式时尚界面，支持多项电子台历的定制，内置的电子台历制作模板素材尽管不算多，但其精美度都很好。

新年快乐，温馨的祝福

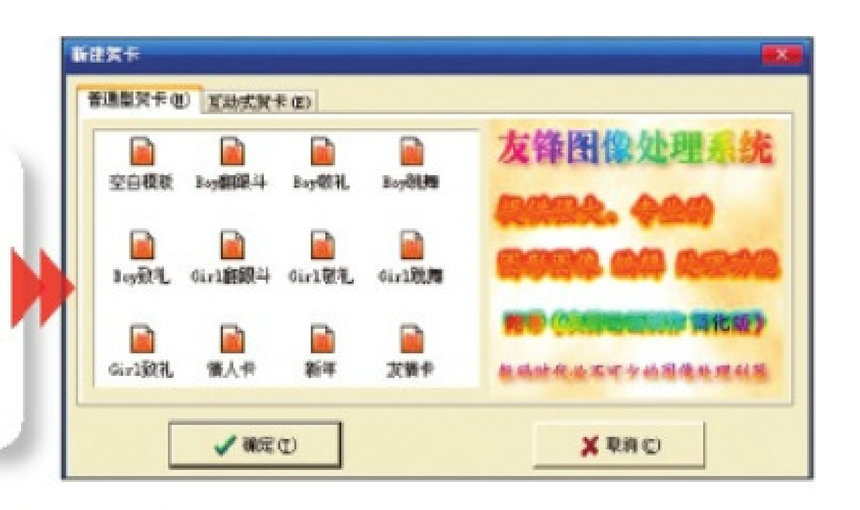
新年马上就到了，还没给远在各地的朋友和亲人们问候祝福呢！从发送E-mail、贺卡，到手机短信、电话等，祝福的方式有很多，赶快行动起来吧！

一、片片祝福，贺卡传真情

发送贺卡是最常见的新年祝福方式，虽说现在网上各种现成的贺卡随处可得，但还是自己制作的贺卡显得有诚意些。

软件名称： 金锋贺卡制作
软件版本： v5.0
下载地址： http://www.youfengsoft.com/soft/jfcard.exe

启动“金锋贺卡制作 v5.0”软件后，显示贺卡制作向导，在向导对话框中，可选择要制作的贺卡类型。其中“普通型贺卡”是传统的动画影音贺卡，而“互动型贺卡”则是金锋贺卡制作软件特有的贺卡，可制作出交互操作的互动贺卡，比如点击贺卡中的某个按钮，播放不同的音乐、视频或打开网址等。





以“互动型贺卡”中的“Girl求爱”模板为例，打开模板后，可以更改贺卡上的各种背景及人物图片。

点击工具栏上的声音、图片或Flash按钮，可在贺卡中加入相应的媒体，还可为贺卡添加滚动字幕、浮动按钮等。比较有特色的是，软件可为贺卡上的任意元素添加一个事件。例如选择贺卡上的求爱回答“我喜欢”图片，在左侧的“事件列表”选项页中，可点击“当鼠标在图片上单击”时下拉列表，在其中可选择点击鼠标时的动作，例如要打开一个网址，则可选择“打开设置1中的地址”命令。然后在下方的“设置值1”中输入网址链接，并可勾选下方的“播放声音”，指定播放插入的某段声音，保存设置即可实现一个交互式的贺卡。



贺卡制作好后，点击工具栏上的“生成贺卡文件”按钮，打开贺卡生成对话框。选择贺卡文件格式，为了贺卡能在各系统中均能播放，一般选择为EXE格式。确定后按照向导提示，即可生成漂亮而有特点的贺卡了。

二、新年聊天，祝福到眼前

向QQ和MSN上的好友们发送祝福太容易了，但年年如此没有什么新意，还是为朋友的祝福来些不同吧！

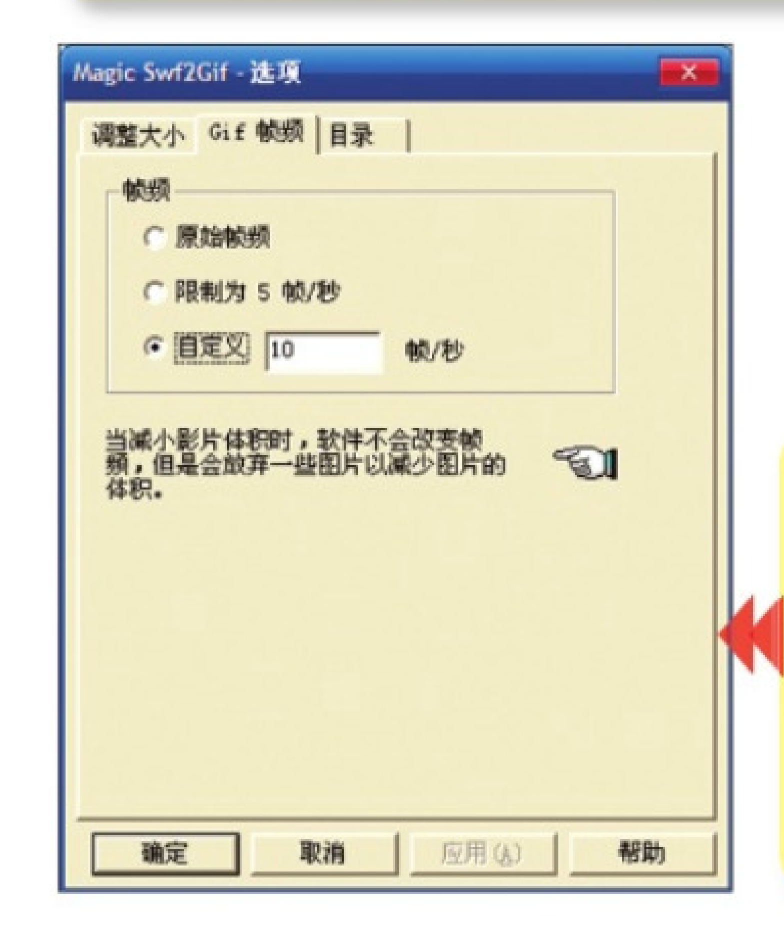
1.动态表情发祝福

能否将自己制作的Flash贺卡直接通过QQ发送给好友，给好友一个惊喜，让好友直接看到贺卡祝福呢？我们可将Flash贺卡转换为GIF图片表情，让祝福直接显示在朋友眼前。

软件名称： Magic Swf2Gif
软件版本： V1.35
下载地址： http://www.onlinedown.net/soft/15745.htm

首先，当然是要制作准备好一张Flash贺卡了，然后启动Magic Swf2Gif软件。点击软件界面中的“添加文件”按钮，在弹出的对话框中选择需要转换格式的Flash贺卡文件，在添加文件时可以一次选择多个Flash贺卡文件批量导入。Flash贺卡导入后，可看到原来的“文件信息”按钮已经显示为“W:500，H:400……”字样，表示该Flash动画的宽度与高度像素、总帧数及帧频。





由于有些贺卡是要点击播放的，因此可将前面的开始播放段或结尾片段几帧去掉。在右边的播放框中，拖动下方滑块或者用播放按钮将Flash动画停留在转换部分的起始处，随后点击动画下方的“[”按钮在此处做上起始标记。拖动滑块或者用播放按钮将Flash动画停留在转换部分的结尾处，并点击“]”按钮在此处做上结束标记。

编辑Flash动画完成后，点击界面中的“配置”按钮，先在“调整大小”选项卡中选择生成GIF动画的图片尺寸为默认大小，也可以自定义尺寸。然后在“GIF 帧频”选项卡中设置GIF动画的帧率。勾选界面中的“将GIF图片优化为最佳大小”项，获得最佳的GIF图片尺寸。最后切换到“目录”选项卡，设置转换后的GIF文件的输出目录。设置完毕后，点击界面中的“转换成GIF”按钮，即可将所选定的Flash贺卡片段转换为GIF格式的动画文件。

2.新年祝福中聊天

动态表情图片虽然将贺卡送到了朋友眼前，可是没有了祝福音乐，如果有充足的时间，可以与朋友一起在新年祝福与音乐中聊天。

软件名称： QQ场景编辑器（QQ Scene Editor）
软件版本： v1.0
软件体积： 1.32MB
功能简介： QQ场景编辑器可轻松设计制作QQ场景，实现QQ聊天背景图片的设置以及场景动作的设计等。可以自己制作一个新年聊天场景，实现贺卡祝福效果。
下载地址： http://59.36.97.33/qqfile/qqsceneeditor1.0.exe

启动“QQ场景编辑器（QQ Scene Editor）”，在弹出对话框中点击“创建新的场景工程”按钮，打开新场景编辑窗口。点击工具栏上的“导入图片”按钮，浏览指定一张图片作为背景。在右侧的图片属性框中可设置图片随聊天窗口大小的改变及位置等。点击工具栏上的“添加动作”按钮，然后右键点击左侧动作名称，选择“添加图片”命令，添加入一些雪花素材或祝福语，然后可像制作Flash一样制作关键帧，产生Flash动画效果。



制作完毕后，点击工具栏上的“生成”按钮，即可在QQ安装目录下的场景文件夹中生成新场景文件。打开与好友的QQ聊天窗口，点击聊天窗口中的“场景”按钮，在弹出界面中选择“我的场景”，在里面就可看到刚才制作成功的新年祝福场景了。选择圣诞场景，让朋友在聊天中感受你的祝福吧！P

艰难跋涉
——Alpha或Beta中的网络操作系统

■北京 Outskirts

关键字：WebOS、移动办公

说起网络操作系统（WebOS）的名字，对互联网新鲜事物有过关注的朋友一定不会陌生：去年此时，这个名字就已被传开，那时的代表是EyeOS、YouOS等。WebOS的理念是：将PC日常任务转移到网络，尽量减少对桌面软件的依赖性。实际上这是一个持续发展的理念，可以说1990年诞生的网景浏览器就已经迈出了第一步，但十数年来其发展缓慢，直至近两年以加强用户交互为核心的Web 2.0等新技术被广泛应用，这一理念终于得到爆发式的实现。

如今，我们随意便可依字母表顺序列出一串WebOS的名字：Craythur、Desktoptwo、EyeOS、Goowy、Jooce、Mygoya、Orca、PC2N、SSOE、YouOS、WebtopOS、XinDESK……并且可以预见，未来这种类型的服务提供商会急速增加。然而新技术的发展并非总有明确的方向，绝大多数人目前对WebOS只抱尝鲜态度，并未上升至日常应用，而服务商也在不断尝试新的方式。这双方面的原因再加上浏览器标准、网络连接速度等问题，也就不难解释为何发展了一年多，这些WebOS几乎还一律标明着“Alpha”或“Beta”（在软件开发中，Alpha代表内部测试版，Beta为公开测试版）。

然而不断将应用从桌面转向网络是一个不可阻挡的趋势，问题只出现在解决的方式方法上。可喜的是，我们也看到一年来，WebOS设计者正在尝试各种各样的解决方法，使新技术逐渐接近最终的使用者。就像现在不少人已使用G-mail代替桌面的邮件客户端一样，相信我们利用WebOS进行日常工作的日子也一定会来临。那么在这之前，就先来逐一来了解这些新的动向吧。

一、即联即用：WebOS已确立的优势

尽管不同WebOS的开发者会对自己“操作系统”中所应具有的功能作不同的规划，但显然大家也出现了一些共同的契合，而这些“契合”恰巧在说明WebOS相对于传统桌面操作系统的优势。同时笔者也认为，现在如果你还没想好能用WebOS来做些什么实用的事情，那么不妨就从这些“契合”开始吧，它们一定会给你带来新的应用体验。

1.更为灵活的“网络硬盘”

“网络硬盘”的出现方便了许多人存储与共享文件的需要。而作为一个“操作系统”，WebOS理所当然需要提供文件存储操作，因此类似网络硬盘的服务出现在绝大部分WebOS中。与传统的网络硬盘相比，WebOS提供了更为直观的操作，只要熟悉Windows操作，基本上可立即上手。同时由于WebOS提供的一些常见文件查看功能，用户可直接在WebOS上查看自己上传的图片、TXT文档以及MP3文件等。当然，在使用同一操作系统的用户间，还可以用户名为标志设定各种共享权限。以下就以国内新发布不久的“千脑”WebOS（http://www.qiannao.com）为例进行说明。

“千脑”对每一位注册用户免费提供100MB的网络硬盘空间（实际初始空间为20MB，但利用注册所赠积分即可升至100MB），之后用户通过增加在线时长、活动奖励及对该系统的推广可获积分，累积积分至一定数量后即可对硬盘空间进行升级。



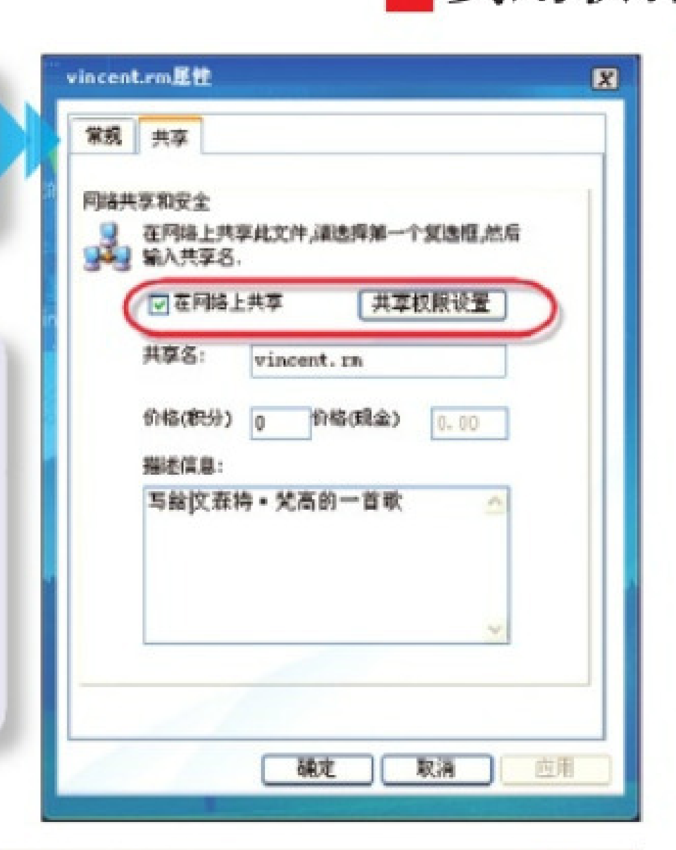


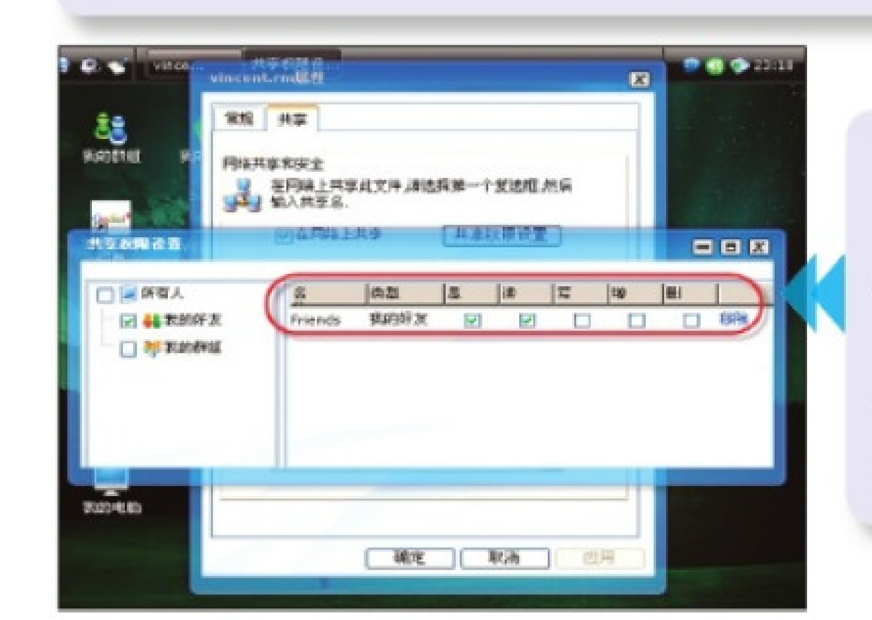
在桌面或资源管理器中，均可利用右键菜单选择“上传文件”。之后选择本地硬盘上的一个或多个文件并点击“上传”。在上传过程中，可将上传窗口最小化到左上的系统托盘图标，或进行其他操作，还可同时开多个上传进程。



上传完后即可在桌面或资源管理器中看到文件图标，若文件为TXT、MP3、JPG等格式，还可直接双击查看，所有上传的文件都可随时下载。这里我们点击右键设置其共享与安全属性。

在这里选定“在网络上共享”及设定共享名及描述信息，“千脑”还提供了文件共享收费的功能，你可设定使用该文件所需的费用。





之后点击“共享权限设置”，在弹出的窗口上可设置该文件在网络上的共享方式，你可选择将它共享给所有千脑用户、好友或群组（“千脑”系统中的群功能），并且可对每一对象设置详细的“读、写、删除”等权限，遗憾的是目前文件还无法共享给全Internet的用户。

如果你的共享对象是好友，那么对方可直接在自己系统的资源管理器地址栏内输入“//你的用户名”进行访问；若是共享给所有用户，那么其他用户通过系统中的“搜呗”工具可搜索到该文件。



通过以上操作示例，很容易看出无论是功能还是操作界面，这种WebOS中嵌入的“网络硬盘”已非常实用（假如“千脑”能解决反应速度较慢的问题就接近完美了）。其他WebOS也有类似操作，只是实现方式以及收费策略各有不同。例如刚放出测试版不久的ajaxWindows（http://www.ajaxwindows.com）正在尝试直接使用Google的G-mail空间当自己的网络硬盘。而功能日趋完善的Glide（http://www.glidedigital.com）已满怀信心将自己的服务纳入收费轨道，在免费1GB空间之外，用户还可选择4.95美元包月或49.95美元包年的方式使用10GB的硬盘空间。

WebOS使用注意事项

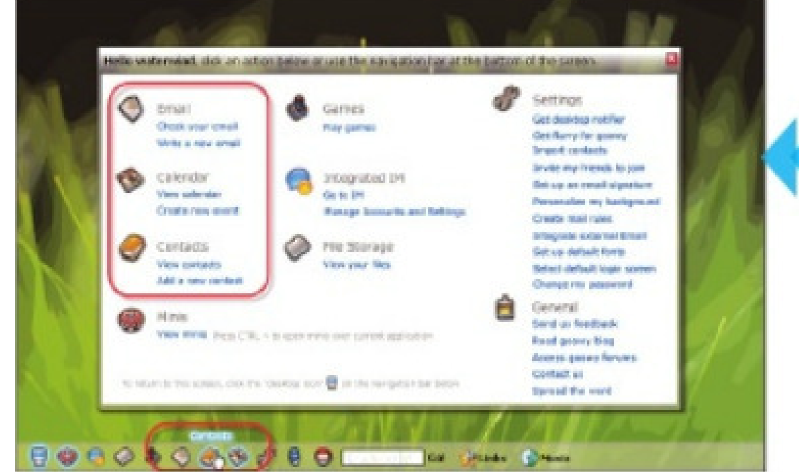
目前多数WebOS均没有简体中文界面，但实际进到系统后一切操作都模拟Windows，即使是英文有些生疏也能快速上手，因此这里简单说一下前期的操作。很多WebOS都提供了试用版（DEMO）和正式版两个版本，正式版需要注册（Register或Sign Up）一个用户账号（Account）后才能使用，而DEMO版一般都使用默认的测试账号。正式版注册完成后，部分网站会要求你激活（Activate）或确认（Confirm）账号，请到你指定的E-mail邮箱中点击相应链接完成激活。最后正式版进入时需要登入（Login或Sign In）。英文不好又想尝鲜的朋友请参照这几个英文关键词。

在具体使用WebOS时，最要紧是你的浏览器版本及设置。笔者的建议是：如果发现WebOS在你使用的非IE浏览器中出错或者无反应，请尝试在IE中打开，很多问题都可解决。IE的版本应至少在6.X以上，极少数网站还有IE7的要求。此外部分WebOS会有弹出窗口的要求，如果设置弹出窗口拦截器，请注意浏览器的提示，并暂时为该WebOS取消拦截。如果你想尝试采取了Flash技术的WebOS，必须保证浏览器中的Flash插件已经更新到9.0版本以上。少数WebOS会要求有JAVA虚拟机的支持，如果浏览器中没有安装请参考WebOS给出的提示安装；极少数的WebOS会要求在浏览器中装入自己的插件，从技术上来讲这很不入流，可是如果你恰巧想一试，就必须接受此插件。

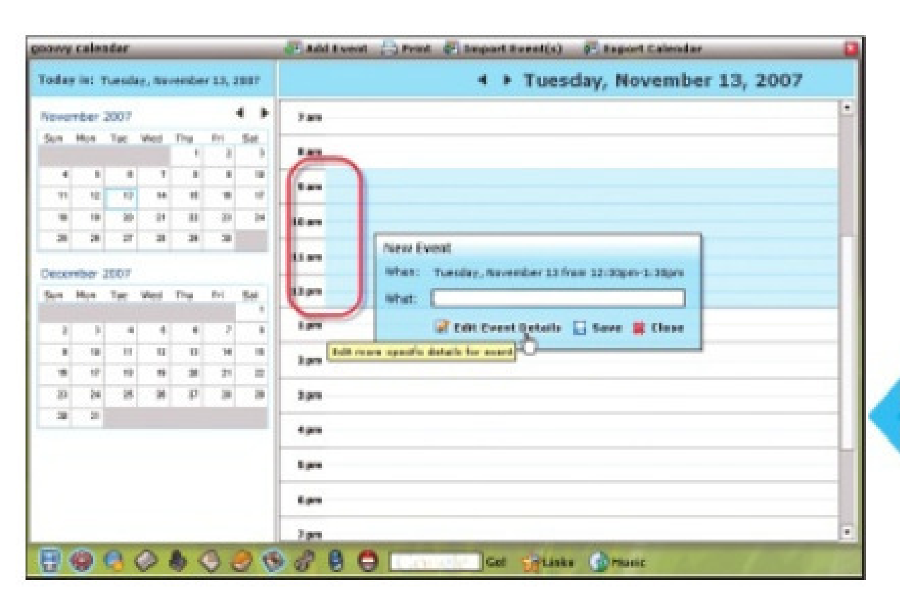
最后建议大家在体验WebOS时可将浏览器设为全屏，这样才能体验其作为一个“操作系统”的感觉。IE浏览器中的全屏快捷键为F11，其他浏览器也有相应快捷键，请自行寻找。

2.随时访问你的个人信息

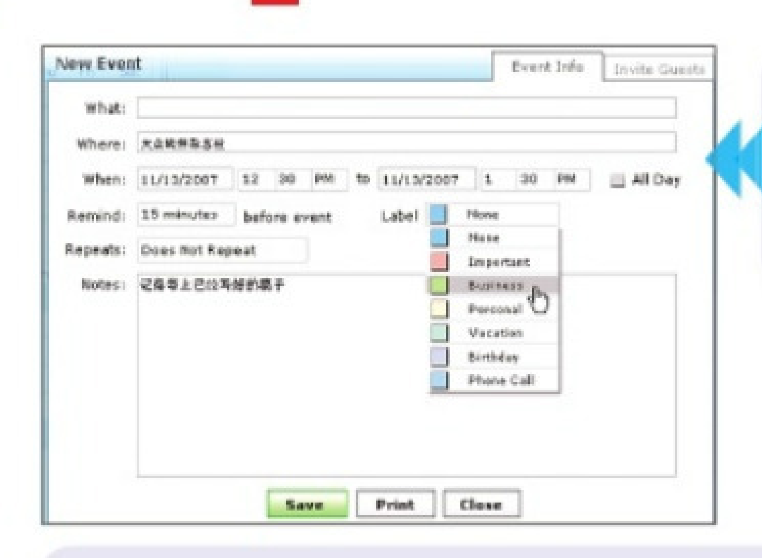
由于摆脱了对桌面平台的依赖性，理论上在任何一台已联网电脑的浏览器上你都可访问自己的WebOS。对于经常变更PC操作平台或时常出差却没携带笔记本电脑的用户而言，这一点相当方便。但是就目前WebOS开发的情况来看，许多大中型软件的功能尚不足以满足人们的需要，不过最基本的个人信息管理功能（日历、邮件、通讯录）已可达到应用级别了。这实际上就相当于携带了一台掌上电脑（PDA），虽然需要联网操作，但操作时的方便程度却大幅提高了。这里以Flash界面的Goowy Webtop（http://www.goowy.com）进行说明。



进入Goowy，第一眼看到的就是个人信息的三大项目：E-mail、Canlender（日历）与Contact（通讯录），而正常使用时也可以利用下方工具栏中的图标快速进入。



首先以日历为例说明。该程序的界面简洁的分为左右两栏，左栏为月安排，右栏为日安排，点击右栏中的某时段（以半小时为单位，也可按住Shift分别选择起始时间），即会弹出添加事件的小窗口。



点击“Edit Event Detail”进入事件编辑窗口，可编辑的事件细目包括时间、地点、事件提醒、是否重复、注释以及邀请其他客串等，这里所有的设置都可通过“点击→选择项目”的方式完成，非常简便。

“Save”保存后即回到初始界面，这时事件已经被标记，同时点击事件可查看详细信息，在这里你还可利用Yahoo!提供的地图标注你要去的地点（Map It），不过该地图只在美国有详细地理信息。

Goowy的通讯录功能同样出色。通讯人的信息分为Main Information（主要信息）与More Details（更多细节），还可添加注释（Notes），足够使用了。最让人感觉便利的是左上的搜索框，输入同时就可在下方显示对应输入的结果。

无论是通讯录还是日历，都可导出导入常见格式的数据，其中通讯录还支持从G-mail、Yahoo!、Hotmail等邮箱中直接导入联系人信息。但遗憾的是这个功能需要开浏览器新窗口才能实现，未免美中不足了。

值得一提的是，Goowy在操作速度方面的表现非常优异，加上上述提到的优秀功能，用户在使用时感觉跟本地软件差别不大，只有在保存数据时才会感觉到这是一个网络应用程序。

3.随时保留你的工作状态

这一功能在感觉上就好像你在Windows中使用了“待机”或“休眠”功能一样，当下次你进入系统时看到的界面与你上回离去时将一模一样。当然它在体验方面更为简单：你不需要点击某个按键再选择待机，实际使用时只要关闭浏览器便可以了。设计良好的WebOS将实时保存你正在进行的工作，因此即使碰到断电或系统崩溃等问题，也不用担心数据丢失或未曾保存。遗憾的是目前完善实现这种功能的WebOS并不多，大部分系统仍是在登录时启动相当于Windows“重新启动”的功能。

笔者在此强烈推荐大家尝试YouOS（https://www.youos.com），该系统尽管界面并不华丽，但是随时保存用户操作状态的功能确实到位，即使你是在编辑一个文本文件、写一条便笺时立即中断（关闭浏览器或重启系统），重新登录WebOS后仍可看到一切已撰写内容依旧完好。同时在登录YouOS时也会出现选项让你确认是否要“Reset desktop（重启桌面）”。

二、界面设计：Flash还是继续Ajax?

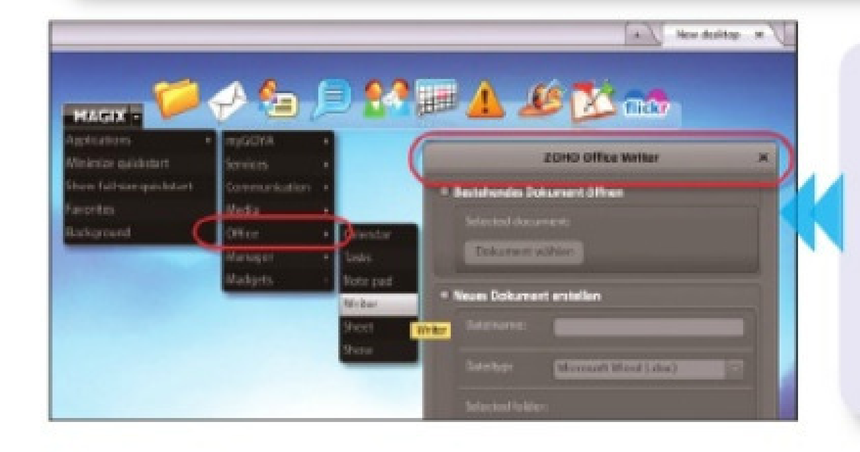
目前WebOS很明显根据底层实现技术分为Flash与Ajax两个阵营。前者全部界面使用Flash技术进行开发，鉴于Macromedia公司与Adobe公司先后对Flash的推广，目前基本所有的浏览器都完整支持Flash插件，同时相比于尚未统一的各种网页技术标准，Flash技术不用担心兼容性问题。而后者采取以Ajax为核心的交互技术，仍以传统的网页模式进行开发，与Flash相比，Ajax的“多任务”性质更加明显。不过，仅仅以这样的方式讨论二者的不同，意义并不大，我们还是来看一些新出现的实例。

1.Flash阵营

Mygoya（http://www.mygoya.com）



Mygoya为一家德国公司所开发。在登录后会新开一个无菜单和工具栏的最大化浏览器窗口，这样看起来很像全屏。进入后的界面类似于前面提到的Goowy Webtop（它实际是Flash阵营的最早进入者之一），不过工具放在了顶端，同时，在右上角的“New desktop”标签显示这个系统支持建立多个虚拟桌面。在另一方面，这个系统又学习了另一位前辈YouOS的优点，登出时可保持当前状态，以便下次进入时直接使用。



Mygoya内置了聊天室、书签、个人信息管理以及文件管理软件，可用其轻松在线管理自己的事务、文件、图片以及邮件等。在它的开始菜单中罗列了更多的程序，但很多功能都需通过其他外部网络程序实现。例如Office文件的编辑会调用Zoho Office进行。由于Mygoya没有内置浏览器，调用这些外部程序不得不打开一个新的浏览器窗口。



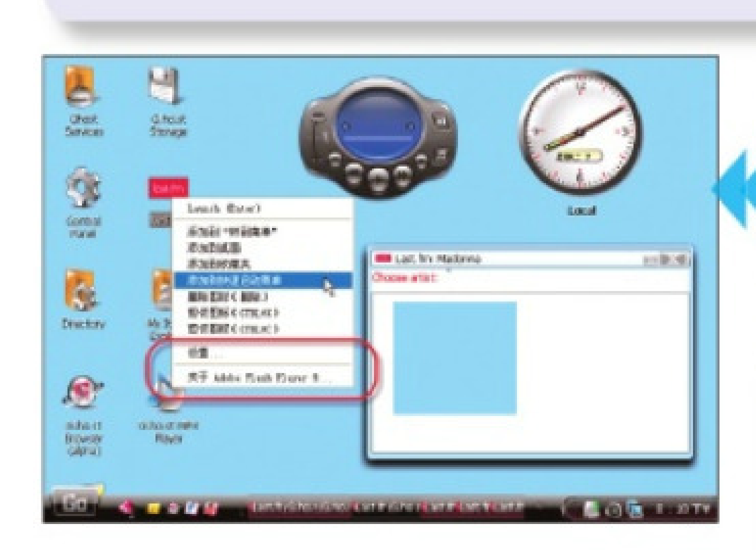
Mygoya有着设计良好的文件管理器，可方便地上传与下载文件，上传的常用格式文件还可用系统内置的相应软件打开，但不支持双击文件打开。同时还可将自己上传的文件分享给指定好友。

总体来讲该系统功能较为简单，但界面操作的Bug较少，显得较严谨。最大的问题是速度慢，无论是打开曾打开过但已目前关闭的程序还是切换虚拟桌面时，都需要重新与服务器连接，此外每次连接服务器时都不能进行其他操作，“多任务”的实现不够好，与前面说的速度慢放在一起比较令人不快。最后不支持任何中文输入也是亟待解决的问题。

G.ho.st（http://g.ho.st）

这个名称实际是“Global hosted operationg system”（全球用操作系统）的简写，其名称与域名的对应关系倒是十分有创意。与Mygoya一样，该系统需要弹出全屏窗口使用。值得一提的该系统对简体中文的支持良好，点击界面下方的“简体中文”即可全中文化注册，使用中部分文本资源也已翻译成中文。





G.ho.st的桌面和窗口风格完全模仿了Vista风格，甚至底部的任务栏操作也完全一致。该系统设计了右键功能，可是菜单中总是不可避免出现Flash自身的设置项目，这应当是未来Flash作为WebOS底层技术需改善的地方。

总体来讲G.ho.st目前的完成度不高，Bug还较多，不过这个系统采用了Flash，“多任务”的感觉还是做得不错。

G.ho.st开发了自己的浏览器，支持多标签，可以添加书签。不过该软件还在内测中，Bug较多，有时会出现窗口无法关闭的情形，而系统与前面说的YouOS一样是记录使用状态，但目前却没安排重启项目，也就是说你每次都要面临关闭不了的窗口。



比较知名的Flash版WebOS除了前面提到的Goowy、Glide之外，Desktoptwo（https://desktoptwo.com）以及国内的PC to Network（http://www.pc2n.com）也有不错的表现，后者的模拟程度较高，但功能上仍需继续努力。该阵营中目前就成熟度而论还是首推Goowy。

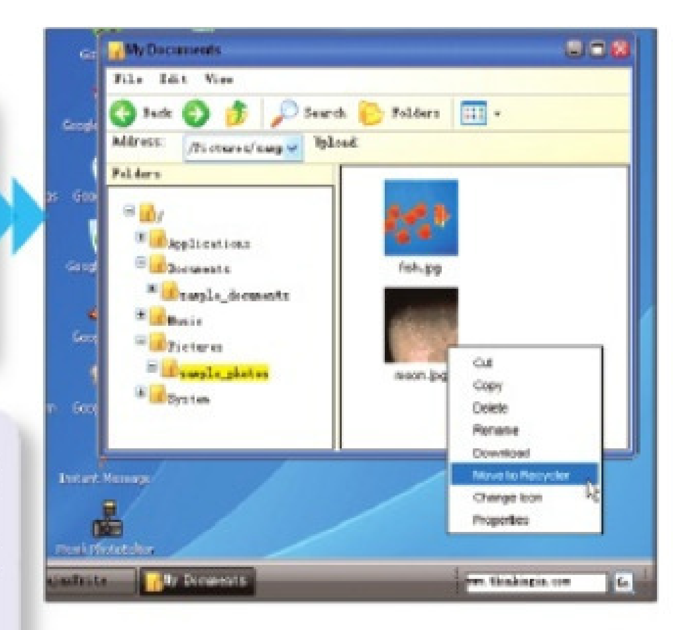


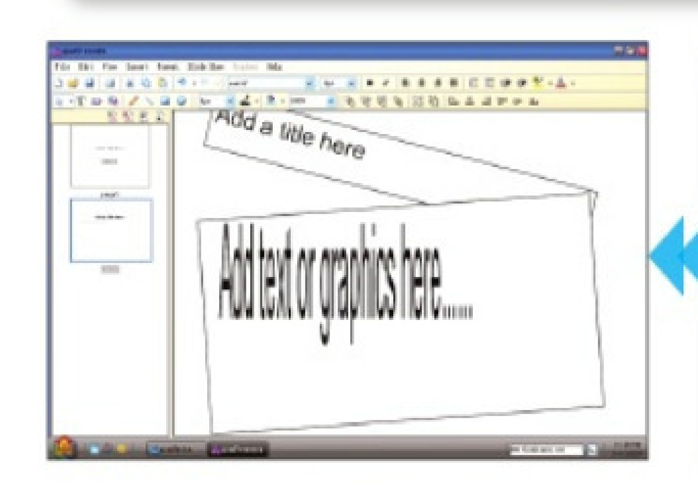
2. Ajax阵营

以出现的数量而言，Ajax阵营新出现的WebOS不如Flash多，不过通过前面详细介绍的“千脑”，大家应当对该阵营产品有一定的直观了解了。下面我们再简略介绍一下同样在前面提到的ajaxWindows。

ajaxWindows（http://www.ajaxwindows.com）

最近少有新出现的一款ajax版WebOS，并且功能较为完整。该系统较好地实现了Windows界面模仿，右键菜单、文件管理器都有不错的表现。不过该系统要求浏览器必须安装有Java虚拟机，同时也会弹出全屏窗口，因此必须在浏览器中作好相应设置。





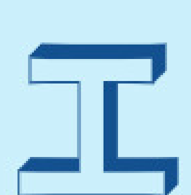
该系统的研究人员尝试开发了不少内置程序，除了前面提到的G-mail同步器之外，还包括有浏览器以及Office套件等，虽然这些产品目前使用起来还多少有些Bug，但也反映了开发者的决心，尤其是Office套件这样的产品开发起来难度较大，在许多其他的WebOS中实现些功能都是直接调用外部Office网络套件。

若想更多了解Ajax阵营的WebOS，推荐去试用最早出现的YouOS以及EyeOS（http://www.eyeos.com）。这些产品的功能都已经比较稳定及完善，例如在EyeOS中，你甚至可以看到像进程管理器这样完备的功能。



结　语

上文对目前WebOS的情况作了一个简单介绍，但通过这些我们还是难以对WebOS下定论，也许对于尚处在Alpha或Beta阶段的产品，我们本无法作出准确评价，这正如我们无法预测一个婴幼儿的未来一样。有人做，有人看，或许现在就够了。P



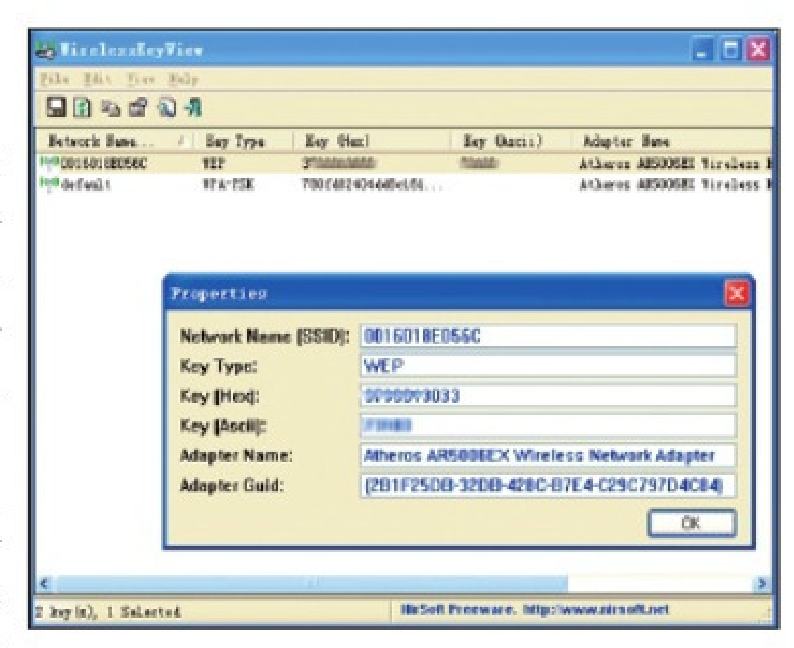



年初计划、年终总结，那可都是要认真对待的事情，所以这里我也总结一下这一年前23期介绍过的，且到现在还被我常用的软件吧（说实话我早就谋划好这一天了）。01.Celestia；02.IE7官方简体中文正式版（……寒）；03.IE7pro、Desktop Earth；04.无；05.Xara Xtreme Pro；06.无；07.无；08.无；09.WordWeb；10.TaskSwitchXP、ZoomIt；11.XAMPP、WinPatrol；12.AutoStitch、Internet Explorer Developer Toolbar；13.Flash Renamer；14.Alcohol 52% Free、VirtualBox；15.Active Virus Shield（可恨AOL最近停止了与卡巴斯基的合作……）16.Orbit Downloader；17.Imagicon；18.无；19.FoxyTunes for IE、PicPick；20.CLCL、FreeMind；22.Synergy、CrossLoop；23.Pitaschio。最后，祝诸位读者新的一年皆有斩获！

■江苏 淮扬客

WirelessKeyView 1.13

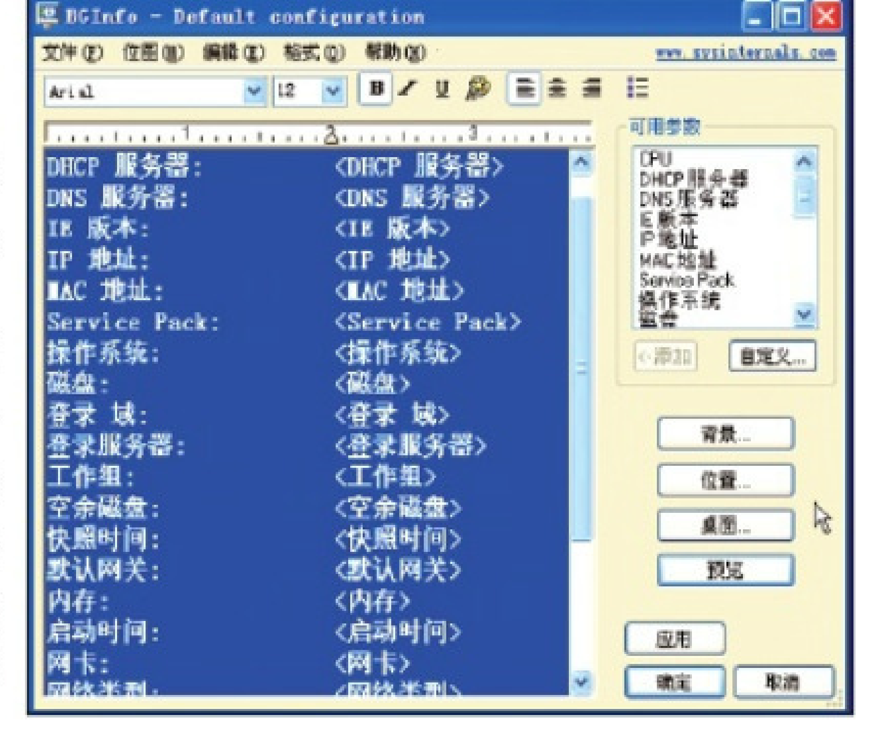
□大小：44kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/43407.htm



使用无线网卡的用户有时会碰到一个问题：当需要重装系统时，却忘记了无线网卡连接路由器的密码，而在无线连接属性中看到的密码又是*号，即使用一些读取*号密码的软件也读不出来。那么用一下这款绿色小软件吧，它专门用于读取当前Windows操作系统（非第三方产品）存储的无线网络密码，WEP与WPA加密方式均支持。笔者建议还可使用软件将密码信息存储为文本文件并移至安全处，以防系统突然崩溃无法恢复时使用。需要说明的是，如果你使用的是WPA密码，软件读出的可能会是16位形式（Hex）密码，而不是你当初输入时的ASCII码，没关系，使用时一样输入这个Hex密码就行。

BGInfo 4.12

□大小：300kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/35258.htm



Sysinternals公司（Process Exlporer的作者）的一款小制作，适合“技术狂人”使用：它可将一些系统信息，例如CPU频率、内存容量、IP地址等叠加到桌面背景上显示。所有将叠加的内容及其显示属性完全由你控制，甚至如果你并不愿意显示真实的系统信息，而是想“编造”任意文字，也可通过该软件的编辑框轻易实现，此外除文字外，你还可叠加图片。由于软件是根据你所编辑的内容生成了一张新的背景图片，因此不用担心它是否会占用系统资源。注意软件在使用原壁纸设置上存在Bug（至少笔者机器是这样），因此使用时请点击“背景”按钮自行指定背景。此外软件启动时即会倒计时10秒，计时归零时会自动应用设置并退出，让计时停止的方法是点击一下倒计时按钮。

GMail Drive 1.0.12

□大小：287kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/35497.htm

这是一个老软件了，伴随着海量G-mail存储空间的出现而出现，不少有G-mail账号的用户应都对其有所耳闻。它可在系统资源管理器中生成一个虚拟磁盘，磁盘中的内容直接与设置好的G-mail账号中的信箱容量空间同步，你无需打开G-mail界面再上传附件，只要像本地操作一样即可上传/下载或管理文件。最近由于Google计划将G-mail升级至2.0版而改变了登入接口，老版本不再可用，因此这里建议老用户立刻升级新版。而没有使用过的朋友，如果你经常会在两台电脑间传送较小的文件（例如单位和家里的电脑），不妨在两台电脑上都安装该软件并设置相同账号，之后通过G-mail传送文件即可。

PhotoLine 14.0

□大小：11.74MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/3683.htm



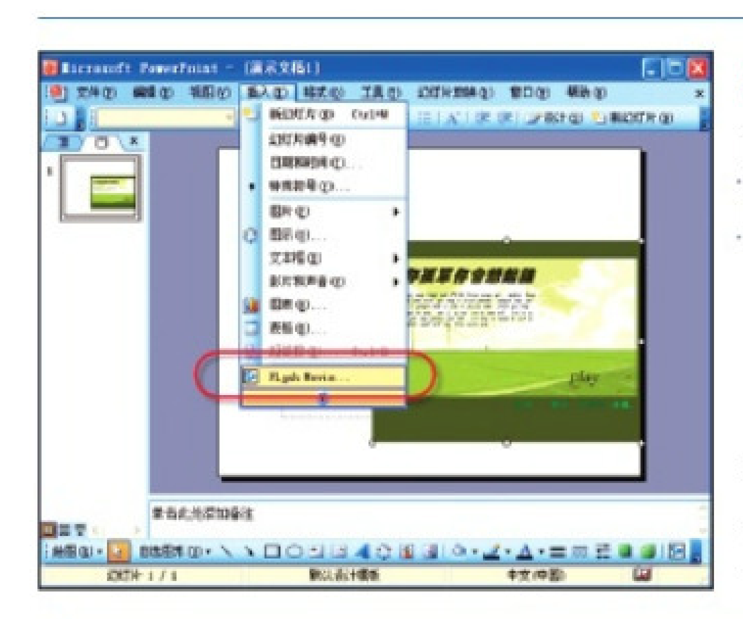
PhotoLine是一款图像处理软件。如果你已拥有Photoshop，那么你还有以下理由安装该软件：编辑或创建GIF图形；编辑鼠标指针图像；编辑部分格式的矢量图像；支持将图片分割以制作网页、生成网页按钮；编辑器本身就是一款图像浏览器，可直接浏览当前图片文件的前后图片；帮助专业人士创建高动态（HDR）图片；根据提供的数字制作条形码；独有的“灰度图片合成器”可让你在将彩色图片转换成灰度时，获得更有层次感的效果；创建PDF或SWF格式的幻灯片……

Amic Email Backup

□大小：1.32MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/internet/email/utility/77044.html



使用邮件客户端（如Outlook、IncrediMail等）的计算机高手，一般都知道数据存放在哪个特别的文件或文件夹中，这样要备份或者转移时就有的放矢，但这种手工操作仍费时费力，并且转移或恢复文件时还需要在客户端中作一些手动添加账户的工作。因此无论是高手还是普通用户，你都可以尝试一下这款免费软件，它可以备份/恢复包括Outlook Express、Outlook、IncrediMail、The Bat等在内的8种主流邮件客户端中的信件、通讯簿、E-mail账户设置、签名等信息。同时备份/恢复并不一定要在同一个系统中进行，这就意味着你可以在不同系统中转移用户数据。此外，该软件还可用于备份/恢复IE的收藏夹内容。



Swiff Point Player 2.0

□大小：678kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/4985.htm

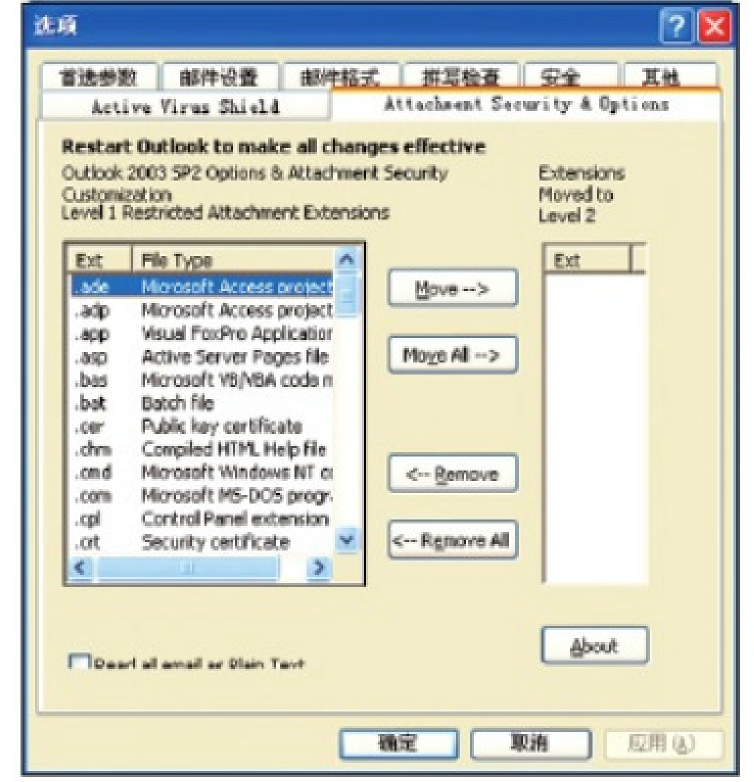
制作PowerPoint时想不想得到Flash一样的炫目效果？或者看到好的Flash动画时，会不会想到要把它加入到自己的PPT演示文稿中？这款工具是为PowerPoint设计的插件，安装后即可通过PowerPoint的“插入”→“Flash Movie”菜单为文件添加SWF格式的Flash文件。当演示文稿播放到这添加有SWF文件的一页时，该Flash就会自动播放。需说明的是，用于播放的PowerPoint中必须也安装有此插件，因此不要带着自己用这种方法制作好的PPT到一台陌生的机器上演示。

FotoTagger 2.6

□大小：2.21MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/55106.htm



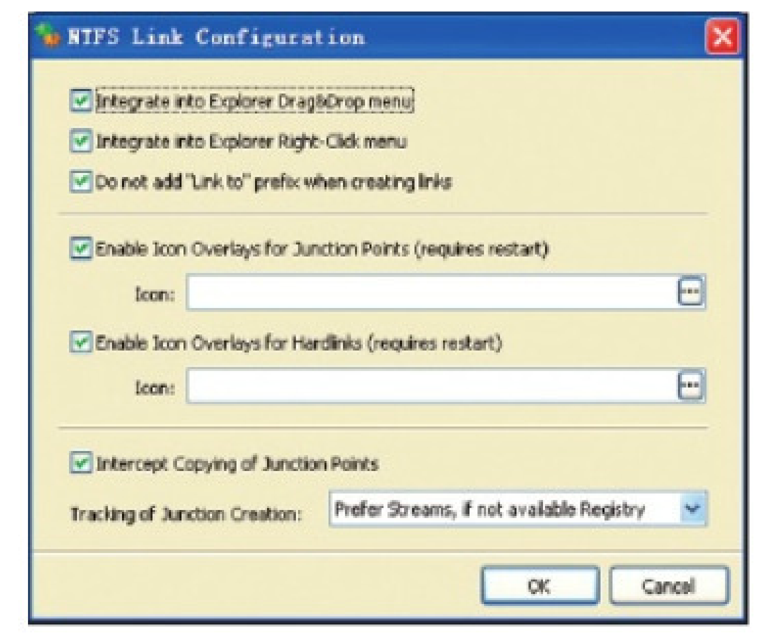
这款软件可简单地在图片上用文字与箭头添加注释，例如“箭头所指为该建筑物的**部件”。箭头所指及注释文字框的位置可自由变动，箭头会自动调整。注意该软件默认的保存功能并不能保存注释，因此每次完成注释后一定要选择恰当的保存方式，通过菜单“Share”（分享）下的项目可保存不同的格式，其中“Save Image Merged with Tags”是将原图片与标注一起保存到一张静态图片中；“Save Image as Animation”刚将图片保存为GIF动画，该动画第一帧为原图，第二帧将出现注释；“Export Image to HTML”可将编辑的状态存储为网页。此外，软件还可将当前编辑上传至Blogger.com或Flickr中。



Attachment Options 1.9

□大小：1.45MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1092499200/1980.shtml

相信不断有人在为Outlook中禁用了附件中的.exe、.bat、.vbs等“危险文件”而苦恼，因为即使在Outlook中也找不到相应的设置选项，那么不妨装上这款软件。与一般的软件不同，它并没有直接去修改注册表，而是在Outlook的“工具”→“选项”对话框中添加了一个标签页，在此标签页中，你可自由设定能“放行”的文件格式；在操作完附件之后，为安全起见，你只需重新来到这儿将“放行”的格式再移除，就不会浪费Outlook的“一片苦心”了。



NTFS Link 2.1

□大小：600kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.elsdoerfer.info/download/ntfslink/ntfslink.exe

软件可在NTFS文件系统的同一分区内为文件夹及文件创建“分身”，之后可以像访问“本尊”一样访问“分身”（完全与快捷方式不是一样的概念）——知道这一技术细节的读者一定很少，因为Windows并未为此功能提供专门的操作渠道，而必须通过第三方工具进行，但这类工具基本采取命令行形式运行。NTFS Link可让你用图形化的方式进行这一操作：对文件夹右键拖拽可通过右键菜单创建它的链接文件夹（Create Junction），对文件右键拖拽则可创建它的硬连接（Create Hardlink）。该文件目前还有一些Bug，有时会不能创建成功，但若想了解这一有趣且实用的功能，不妨一试。当然笔者建议使用前可适当在网上搜索一下NTFS的Junction和Hardlink的相关知识。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

明明白白我的“芯”——Hard Info 2007

□版本：2007 □大小：1.6MB □授权：共享软件
□作者：贺斌 □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：18元
□未注册限制：启动提示框 □主页：http://www.volisoft.3u.cn
□下载注册：http://volisoft.guangkuai.com/Library/VoliHardInfo.htm

说明：一款帮助我们获得电脑所有硬件详细信息并进行相应诊断的小工具。它可对CPU、主板、内存、硬盘、显示设备、音频以及网络等硬件设备进行检测，告诉用户它们的使用及运行状态。软件针对CPU做了进一步的功能加强，可以显示CPU的型号、标识出厂信息，告诉我们CPU对MMX、SIMD、Hyper-Threading等特性的支持度，并帮助我们对CPU主频进行进一步的测试。软件可以将系统的全部状况生成出报告，导出成可供阅读的文本文件。

点评：电脑使用时间一长，特别是对于那些有些年月了的“老爷机”，我们会常常忘记硬件的配置情况。Windows系统只能告诉我们那些已经安装好驱动程序的硬件类型，对于无法识别的设备，经常会显示出一个可恶的黄色图标。Hard Info帮助我们把这些黄色图标干掉，让我们清清楚楚明白硬件的结构。软件还附带了不少系统和网络、进程查看、程序间谍等小功能，可以查看出计算机从启动到关闭的所有程序的打开、运行和关闭等情况。



明明白白我的“芯”

酷酷头像签名自己制——非主流字体转换工具

□版本：1.5 □大小：1.8MB □授权：免费软件 □作者：新概念软件
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://newideasoft.blog.sohu.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/39994.html

说明：一款能将我们在聊天工具中使用的头像昵称、签名等文字加上异形的前缀或后缀，并将其转换成时下流行的符号样式的小工具，这些文字又被网友们称作“非主流”或“火星字”。软件收集了网络上各种的非主流字体修饰符号，内置了10万常用的繁简字库，可以方便地在不同文字之间进行转换。加上其所提供的自动更新功能，随时都能下载到最新版的字库和符号。美化我们的QQ签名，你也能这么酷起来！

点评：经常看到一些网友的QQ昵称或者签名，大段的文字采用了象形符号来表达意义。诸如玫瑰、心、枪炮、各种开心或者失望的表情等，都可以用简单的ASCII码来表现。如果不懂一点网络语言，还真不知道这些文字的意思。有时候自己也想弄一个这么酷的东西，却没有这么大的耐心和想象力。借助这个软件，我们只需将所要转换的文字输入进去，选择一下自己想要转换成的酷样式，一键确定按下后，你的QQ签名也能赶上最时髦的潮流了。



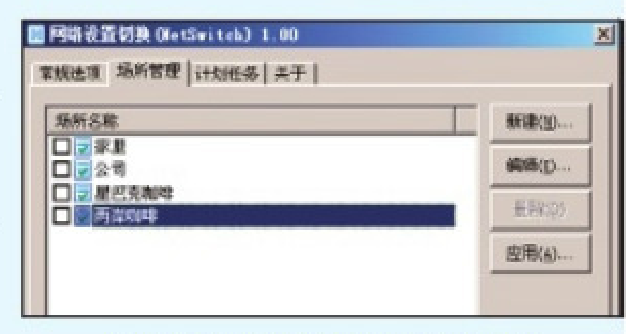
前缀后缀 让你的签名酷毙

网络设置随心切换——NetSwitch

□版本：1.0 □大小：2.8MB □授权：共享软件 □作者：ivting
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：20元
□未注册限制：15天试用 □主页：http://hi.baidu.com/ivtingt
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_21403.htm

说明：一款帮助我们自动切换不同网络环境、进行IP网关等设置的小工具。它采用场所管理的概念，将不同的网络配置方案看成是不同的场所（如家里、公司），将这些场所的配置事先保存在软件中，当遇到相应的网络情况，可以即刻进行切换。软件还提供了计划任务功能，可以在连上网络的同时按照事先的计划自行启动某些程序，可以查看并结束不需要的进程，对系统进行关机等操作。

点评：家里、公司、咖啡店，现在在不同的场合，我们都可以使用笔记本轻松上网。但不同情况的网络配置不相同，常常是每到一个地方，就需要对IP、子网掩码、网关、DNS等内容进行重新配置。有了NetSwitch，这下方便多了，事先配置好不同情况下的网络设置参数，每到一个地方需要切换网络的时候，只需要在软件中选择相应的方案，系统就自动为我们进行配置，轻松上网。



更换地点环境 网络自如切换

来一次视频的“假面舞会”——WebcamMax

□版本：4.1.2.8 □大小：19.7MB □授权：共享软件
□作者：CoolwareMax □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：58元
□未注册限制：启动提示框 □主页：http://cn.webcammax.com
□下载注册：http://cn.webcammax.com/download.html

说明：一款为你的视频摄像头添加各种特效的小工具，通过它可以让对方网友看到我们完全不同的形象。软件可以为摄像头添加视频、边框、图片甚至是Flash等各种效果，可以将火焰、水、马赛克、哈哈镜等内容添加到你的动态头像中，你还可以选择自己喜欢的面具，和对方的网友来一次“假面舞会”。软件能自动识别摄像头中我们的头部运动，各种效果会跟随着我们的头部移动而移动。

点评：互联网的聊天本来就是一次虚拟的交流，可是摄像头的出现却让我们不得不以真面目示人。如何能让对方既看到我们的视频，又不暴露真实身份，就需要在摄像头上做手脚了。WebcamMax就像是在我们摄像头上的一个头套，将你隐藏在假面之下，但又丝毫不减聊天的乐趣。软件支持多达1800种的特效，如果你有想象力，还可以制作自己独特的“假面”。想成为加勒比海盗还是怪物史莱克？就看你自己的喜好了。



瞧我的大鼻子

掌上乾坤

由于掌上电脑的便携性，加上其自身即带有一些短距离的无线通讯接口（红外、蓝牙、Wi-Fi等），因此若是能拿它当遥控器就再合适不过了。首先，在红外遥控方面，它与出厂后即已设定频率的专用遥控器不一样，它可随时改变红外发射的频率，也就是说适当编辑频率后可变成任何一种遥控器；其次，使用蓝牙或Wi-Fi与PC相连后，即可利用专门的远程控制软件控制电脑，从而达到不用键鼠也可自由控制影视播放等目的。

■北京 MP2008

Total Remote



□平台：PPC □版本：2.2.577 □大小：2.04MB
□下载：http://www.pdafans.com/download—955.html

被认为是最能提升PPC实用价值的软件之一，使用该软件后，可轻易将自己的PPC变身为万能遥控器。虽然这款软件现在已经停止开发，但最后的版本适用于从PPC 2002开始的各个Windows Mobile版本。这款软件在安装时即预置有大量家电信息以供用户选择，但软件最大的优点在于它的自定义性，用户可完全自定义一个配置文件（CCF文件），设定好其皮肤之后，即可让它“学习”某个遥控器的红外频率信息，并将皮肤上的按键与红外频率数据一一对应，此外通过网络还可下载更多网友自制的CCF文件。

主要特性：具有学习功能，可灵活自定义遥控界面及参数，配置文件可以交流。网友搜集整理的配置文件数据齐全，使用这些数据将足以应付各种主流电器。

Total irRemote

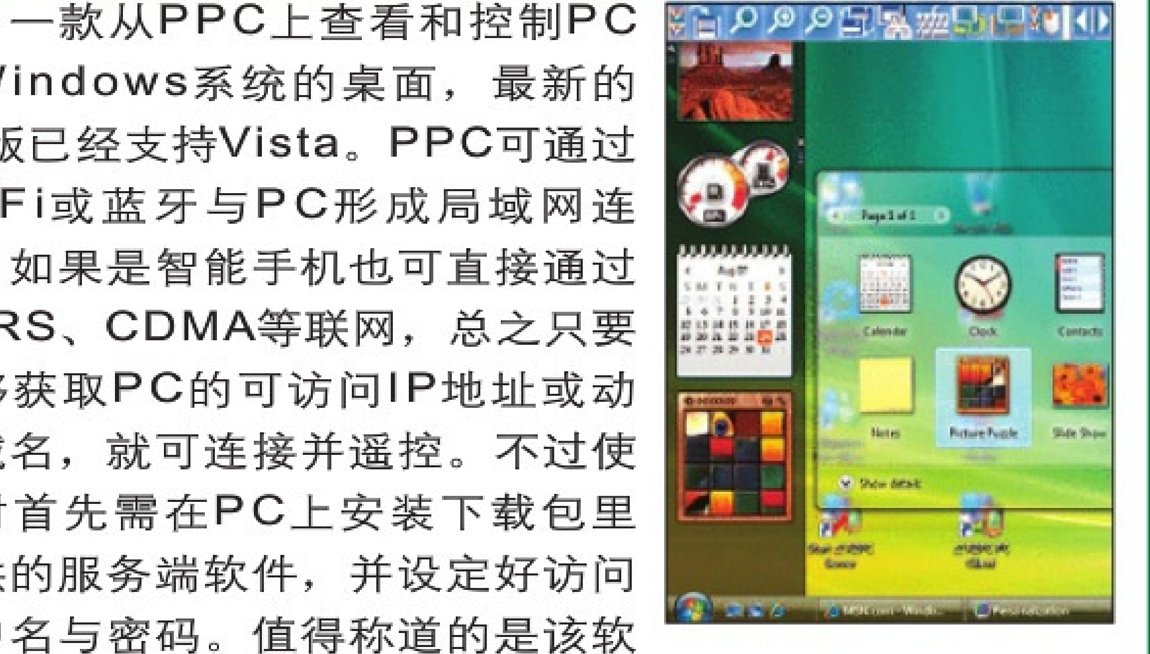
□平台：S60 □版本：1.7 □大小：276kB
□下载：http://download.pchome.net/pda/symbian/27051.html



手机虽然键位较少，不如触摸屏更容易操作，但是通过一键多用等方法还是可以完整模拟任何一款遥控器的。这款软件便可让S60手机实现这样的功能，它预设有数百个品牌上千种设备的配置文件，范围涵盖电视、VCR、DVD、CD、磁带机、调频收音机等多种类别。在官方网站上还有扩展包可下载，安装后可支持更多设备。假如这其中还没能包括你的设备，没有关系，可以利用软件的“学习”功能自行设定每个按键所对应的红外频率。此外，喜欢该软件的用户还制作了一些键位/频率对应表在网络上分享，偷懒的话只要找到自己的设备型号再直接对照设置即可。

主要特性：界面设计美观大方，具有学习功能，可通过安装扩展包增加新的设备支持。

NoviiRemote Deluxe



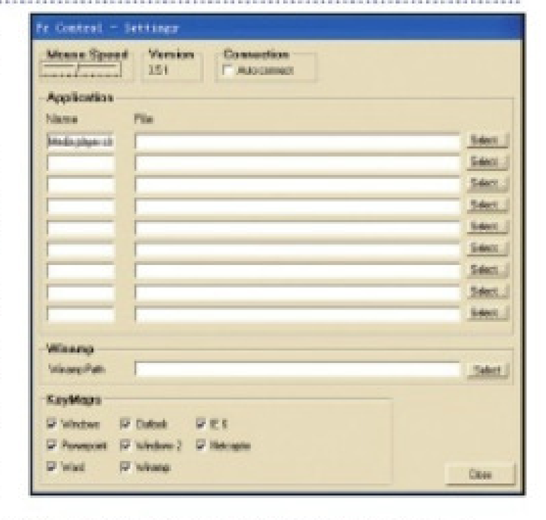
□平台：Palm、S60（以下数据为Palm版） □版本：3.6 □大小：951kB
□下载：http://www.noviimedia.com/palm/deluxe/download.php

与前面两款软件一样，该软件也提供了丰富的预设文件、支持各种类型的设备。不过在Palm系统上，它使用起来将更加有趣，因为直接使用触控笔就可“画”出属于自己的遥控界面，无论是按钮位置还是其上的文字都可以自行定义，整个设置过程非常方便。此外，软件还设计了自定义宏的功能，用户可通过软件定义一系列的动作，例如同时打开电视和DVD机，之后再控制DVD机开始播放。软件同样可以将配置文件单独拿出来交流，目前网上也有不少的配置数据可供下载。此外该软件还对Palm的红外驱动做了特殊优化，从而能够发出更强的红外信号，用户则可体验到更大的操作范围。

主要特性：除可自定义界面外，还可自定义宏，从而实现“一键”操作功能。增强的红外信号，支持添加代码文件扩展更多的设备支持。

Remote2PC

□平台：PPC □版本：1.3 □大小：4.32MB
□下载：http://www.z2software.com



一款从PPC上查看和控制PC上Windows系统的桌面，最新的1.3版已经支持Vista。PPC可通过Wi-Fi或蓝牙与PC形成局域网连接，如果是智能手机也可直接通过GPRS、CDMA等联网，总之只要能够获取PC的可访问IP地址或动态域名，就可连接并遥控。不过使用时首先需在PC上安装下载包里提供的服务端软件，并设定好访问用户名与密码。值得称道的是该软件对连接时的数据安全问题有周到的考虑，所有数据均可用256位AES加密，这样即使你从广域网访问自己的电脑，也不再用担心数据被别有用心的人获取。

主要特性：专业严谨的设计使用户不必担心安全问题，连接及操作速度在同类软件中属于上等。

PC Control

□平台：蓝牙手机 □版本：3.5
□大小：1.92MB
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/20130.htm

很显然在屏幕如此小的手机上，即使实现了远程桌面控制，操作起来也很麻烦，因此比较简洁的方法或许还是通过给键位指定鼠标或键盘动作比较合适。这款软件无需在手机端安装（因此截图为PC端截图），但必须在PC端正常安装，并且设定好手机与PC的蓝牙连接端口。通过PC端的软件主动连接手机后，手机中则会出现PCControl的操作菜单（根据手机型号而不同），之后便可根据菜单移动鼠标或输入文字。软件预设了对一些常用软件如PowerPoint、IE等的快捷键支持，此外还可自定义软件，之后可在手机端直接将这些软件打开。

主要特性：无需在手机端安装，只要有蓝牙功能即可连接。



编者按：很多人可能会认为，冬天里不需要为电脑的散热问题操心。其实这种看法是不对的，散热问题必须时刻关注。除此之外，电脑机箱除尘工作也要给与相当的重视。

本期推荐文章

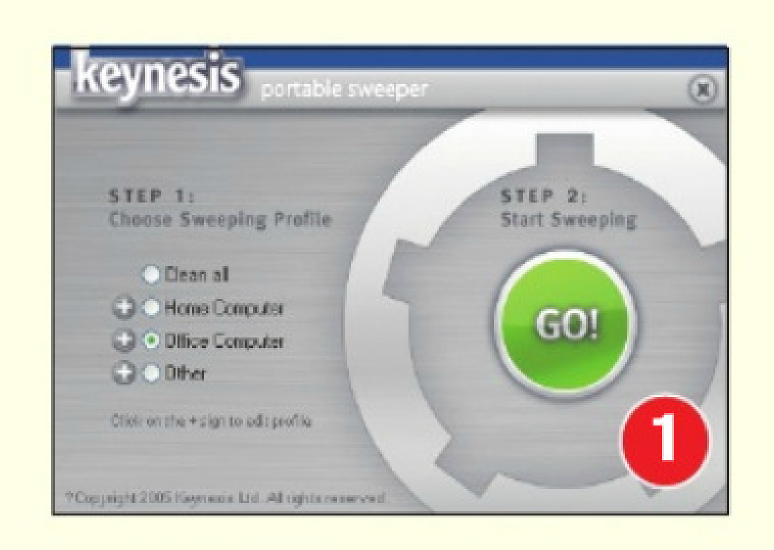
U盘巧变痕迹信息“清理器”

■ 河南 花的神明

当你在使用电脑时，会在系统中留下各种痕迹信息，别人就可据此轻松追踪你的隐私。尤其是在使用公用电脑的时候，这种情况最为突出。最好的解决方法是干净彻底地清除所有的痕迹信息，让别人无法跟踪你“行踪”。普通的垃圾清除软件安装和使用起来都比较繁琐，如果能将U盘变成系统垃圾“清理器”，就可以随时随地非常方便地清理各种痕迹信息了。使用Keynesis Portable Sweeper（以下简称KPS）和移动版CCleaner这两款小巧的软件，即可轻松实现上述功能。

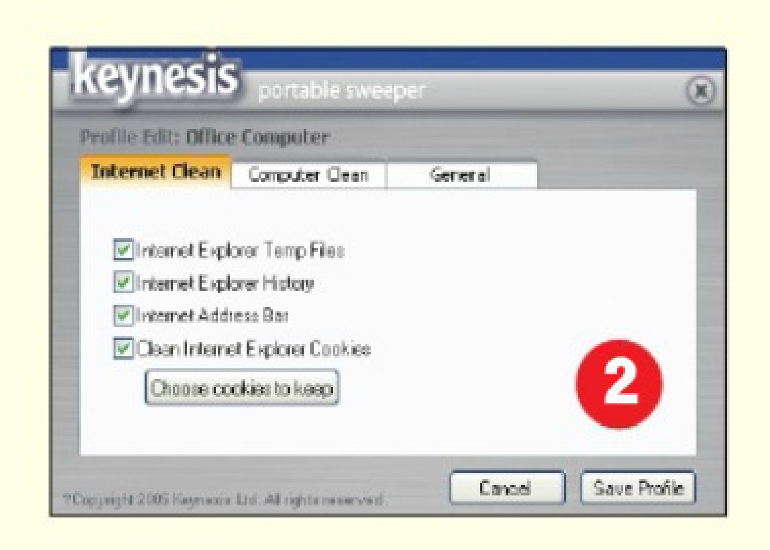
一、KPS的使用方法

Keynesis推出的KPS是为U盘量身定制的清理工具，其中只包含“Keynesis Portable Sweeper.exe”一个可执行文件。将其复制到U盘上，启动后只需简单的两步操作即可删除所有痕迹信息。



在KPS主窗口（**如图1**）中的“Step 1：Choose Sweeping Profile”中选择对应的属性文件，包括“Clean all”“Home Computer”“Office Computer”“Other”四种属性配置，允许你自由定制不同的清理功能。

这里以选择“Office Computer”项为例进行说明。点击该项前面的“+”号，在其属性设置窗口（**如图2**）的“Internet Clean”面板中提供了浏览器清理项目。点击“Choose cookies to keep”按钮，在弹出窗口的“Cookies to clean”栏中显示了所有需要清理的Cookie信息。点击“>>”按钮，可以将选中的Cookie项目保留下来。在“Computer Clean”中提供了大量和系统相关的清理项目，建议你全部选中。在“General”面板中的“Enter New Profile Name”栏中可以输入新的属性文件名称。为了防止别人使用反删除工具恢复被清理的文件，在“Write over deleted data to prevent restore”列表中可以选择文件覆盖删除的方式，包括“Disable”（简单删除）、“1 time”（覆盖删除1次）、“3 times”（覆盖删除3次）等，这样可以让KPS使用无关的数据覆盖被删文件占用的磁盘扇区，让别人无法恢复被删的数据。之后点击“Save Profile”按钮保存配置信息。接着在KPS主窗口中的“Step 2 Start Sweeping”栏中点击“Go”按钮，各种痕迹就会消失得无影无踪。KPS的下载地址为http://www.keynesis.com/downloads/bin/Keynesis%20Portable%20Sweeper%20(demo).exe。



二、移动版CCleaner的使用方法

同Keynesis Portable Sweeper相比，移动版的CCleaner的功能更加强大。将CCleaner压缩包解压到U盘的指定路径中，启动其中的“CCleaner.exe”文件。在CCleaner主窗口左侧点击“Options”按钮，在右侧窗口的“Language”列表中选择“Chinese（Simplified）”项，可以得到简体中文运行界面。



在CCleaner主窗口（**如图3**）点击“清洁器”按钮，在右侧窗口中的“Windows”面板预设了大量的清理项目类别，包括IE浏览器类、Windows资源管理器类、系统垃圾类、高级类等。在每一类中都提供了对应的清理项目。在“Applications”面板中提供了应用程序类相关的垃圾清理项目，包括常用的Office软件、多媒体软件、实用软件、系统软件等。建议你选中所有的清理项目。点击“分析”按钮，可以对清理项目进行分析，在窗口右侧的列表中显示和垃圾文件相关的统计信息。之后点击“运行清洁器”按钮，就可彻底地清理所有的垃圾数据。

在窗口左侧点击“Registry”按钮，在右侧窗口（**如下页图4**）可以对注册表进行清理操作。CCleaner预设了大量的注册表清理项目，你可根据需要进行选择。点击“扫描





问题”按钮，对注册表垃圾进行分析操作，在右侧列表中显示所有存在错误的注册表项目。之后点击“修复所选问题”按钮，即可对注册表进行“净化”操作。

在CCleaner窗口左侧点击“工具”按钮，在右侧窗口（**如图5**）中点击“卸载”按钮，在“卸载”列表中便显示本机中所有已经安装的软件。点击“运行卸载程序”按钮，可以卸载选中的软件。我们知道，软件安装完成后，会在注册表中创建添加卸载相关的主键信息，这样Windows才可以识别和管理该软件。有时，出于系统安全性的考虑，可能需要更改对应软件在注册表中的相关主键名称，这样可以让其在Windows添加删除窗口中“改头换面”。在上述列表中选中所需的软件，点击“重命名条目”按钮，在弹出的对话框中输入合适的名称，“确认”后便可更改该软件在Windows添加删除窗口中的名称了。点击“删除条目”按钮，可以删除选中的软件在注册表中的相关键值信息，这样可以让其在Windows的添加删除程序窗口中消失，别人就无法直接卸载该软件了。

现在很多软件都会将自身添加到系统启动项，这样就会造成系统启动缓慢的情况。在上述窗口中点击“启动”按钮，在“启动”列表中显示所有的启动项目。点击“删除条目”按钮，可以删除选定的启动项目。

在CCleaner主窗口左侧点击“选项”按钮，在右侧窗口中点击“Cookies”按钮，在“Cookies”面板（**如图6**）的“要删除的Cookies”栏中便显示本机存在的所有Cookie项目。点击“->”按钮可以将选中的Cookie项目添加到“要保留的Cookies”栏中，这样可以保留有用的Cookie项目，在执行上述清理操作时，只清理不需要的Cookie项目。在上述窗口中点击“自定义”按钮，然后点击“添加文件夹”或者“添加文件”按钮，可以自定义需要清理的文件和文件夹。当然，在CCleaner预设的清理范围中，你可能需要保留一些有用的文件和文件夹。点击“Exclude”按钮，在“Exclude”面板中点击“添加文件夹”按钮，可以选择不需要清理的文件夹；点击“添加文件”按钮，可以选择不需要清理的文件；点击“Add Registry”按钮，在弹出的“Registry”窗口中设置不需要清理的注册表路径即可。CCleaner的下载地址为http://www.majorgeeks.com/CCleaner_Portable_d5735.html。



用好你带锁的QQ邮箱

■ 山东 牟晓东

QQ的最主要用途当然是聊天，不过它所提供的服务也越来越丰富了，只是实用的并不多。像网络硬盘，有时排好几天队也无法登录，不得已好多人通过TM或群共享硬盘的迂回作战方式。其实QQ邮箱可以说是聊天之外最好用的服务了，它不仅提供了与所有邮箱一样的收发信件功能，而且其2GB的超大空间也足以让你把它当作“网络硬盘”来用；更为让人舒心的是，它从安全的角度出发为我们提供了锁的功能。



在浏览器页面中进入QQ邮箱后，单击“设置”选项卡后再切换到“我的文件夹”，此时为了以后管理文件的方便应该建立一些“见名知义”的文件夹。接着单击下面的“为‘文件夹’区域设置加锁保护”，弹出“加锁‘文件夹区域’”窗口（**如右图**）。在下面的“加锁密码：”和“重输密码：”处设置好自己的密码后单击“确定”按钮，这时系统会提示你“‘文件夹区域’成功加锁，以后每次登录，打开文件夹都需输入加锁密码。”以后你就可以很方便地在阅读完一些比较重要的信件后，通过“移动到……”下拉选框把它转到对应的文件夹中。当然，在你再次打开查看它时就会被提示“‘文件夹区域’处于加锁保护状态，进入该区域须密码验证。”只有输入正确的密码后才能打开，安全性自然就高了一层。

卡卡也来打补丁

■ 安徽 屠志成

把瑞星卡卡上网安全助手升级到4.0.0.29版之后，在更新历史里显示其增加了漏洞扫描功能。尝试了一下，发现还真好用。

一、基本功能

双击系统通知区的卡卡图标，启动卡卡上网安全助手。单击“基本功能”按钮，排在第一位的就是新增的“漏洞扫描”功能。可喜的是，它不但能快速扫描系统漏洞，还能扫描Office漏洞（**如图1**。此Office专指微软Office，机器上没装微软Office的人是看不到这方面的漏洞的），这是一般的漏洞扫描工具所不具备的。

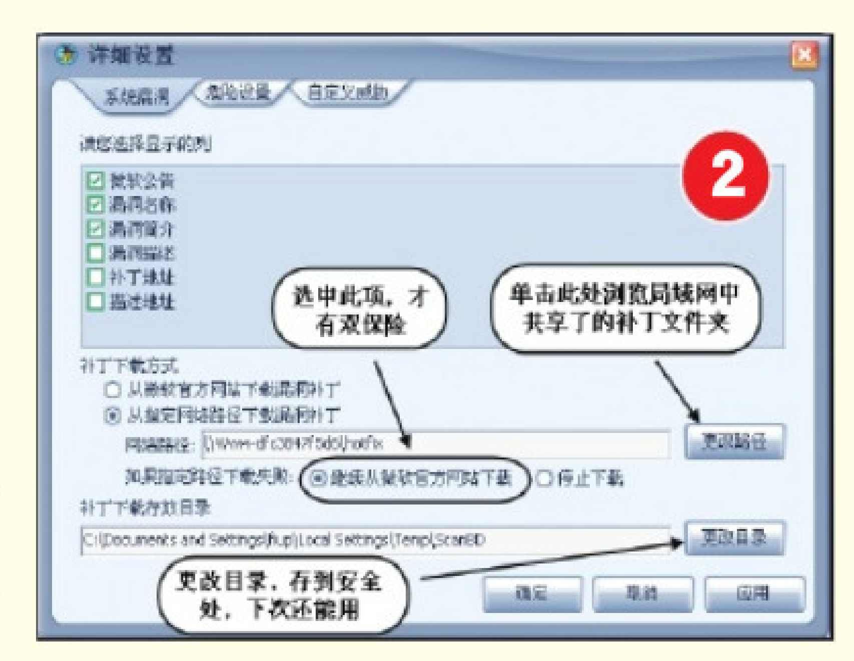


自动扫描完成后，在漏洞列表中单击某个漏洞名称，下面会出现简明扼要的漏洞描述，让我们知道每个漏洞的情况以及是否有必要安装相应的补丁。“确认”之后，单击“安装补丁”就开始下载和安装补丁程序了。卡卡对系统补丁的安装采取完全静默的方式，你不会看到提取文件和安装的过程；而对Office补丁，则显示“确认安装”“接受协议”“安装成功”这3个步骤。

二、详细设置

单击漏洞扫描界面下方的“详细设置”，打开其对话框，可以对漏洞扫描功能进行详细设置，包括“系统漏洞”“危险设置”和“自定义威胁”3个方面。

“系统漏洞”里可以选择在漏洞列表中显示哪些项目，更改补丁下载方式和补丁存放目录。其默认的下载方式是“从微软官方网站下载漏洞补丁”，而对于局域网用户来说，“从指定网络路径下载漏洞补丁”这一下载方式则更有用（**如图2**）。先在一台电脑上用卡卡下载漏洞补丁，再把存放补丁的目录设为共享；在其他电脑上，单击“网络路径”后的“更改路径”，从打开的“浏览文件夹”对话框中选择“网上邻居”里的共享目录。这种下载方式，既加快了下载速度，又节约了有限的互联网带宽。为确保能成功下载到最新的补丁，还要选中“如果指定路径下载失败”后的“继续从微软官方网站下载”。





“危险设置”允许我们选择需要扫描的危险项（**如图3**）。“自定义威胁”虽然很有用，但涉及注册表操作，一般用户还是不去设置为妙。

三、试用体会

瑞星杀毒软件本来就有漏洞扫描功能，移植到了卡卡上面之后，博采众家之长，功能更强大，使用更方便。笔者在一个系统中先用最新版瑞星杀毒软件的漏洞扫描工具和另一款电脑安全类软件扫描并打过补丁之后，再使用卡卡进行漏洞扫描，仍然可以发现几个漏洞，可见其漏洞信息更新很快。静默安装补丁的方式，不会打扰电脑的正常工作；其新增的Office漏洞扫描功能，则省去了去微软网站检查和更新Office的时间。P

玩游戏，莫让“活死人”拖累你

■ 辽宁 QS

在工作之余，有人喜欢玩玩QQ游戏，以消磨时光。在玩QQ游戏时，你是不是常会遇到一些“活死人”？该他出牌时它不出，该他走时他不走，弄得我们等也不是，走也不是。想退出游戏吧，又怕扣分；等下去吧，时间又耗不起。面对这种进退两难的局面该怎么办呢？

别急，借助于这款“程序多开器”（下载地址为http://waxb.blog.com.cn/archives/2007/2376537.shtml）就可以轻松解决这个问题。程序多开器是一款绿色工具，无需安装，下载完毕解压到任意目录，直接双击其中的可执行文件即可使用。其使用十分简单：单击路径后的“浏览”按钮，打开需要双开的程序，单击“运行”按钮即可（**如右图**）。现在，另开一个QQ游戏大厅程序，打开一个新的游戏窗口，进入到另一个游戏房间，开始尽情地游戏吧！



小提示：程序多开器还能实现MSN、Skype、FlashGet等程序的多开，从而给我们的聊天、下载提供更多方便。P

巧用FlashFxp+命令行实现FTP文件备份

■ 湖南 回雁

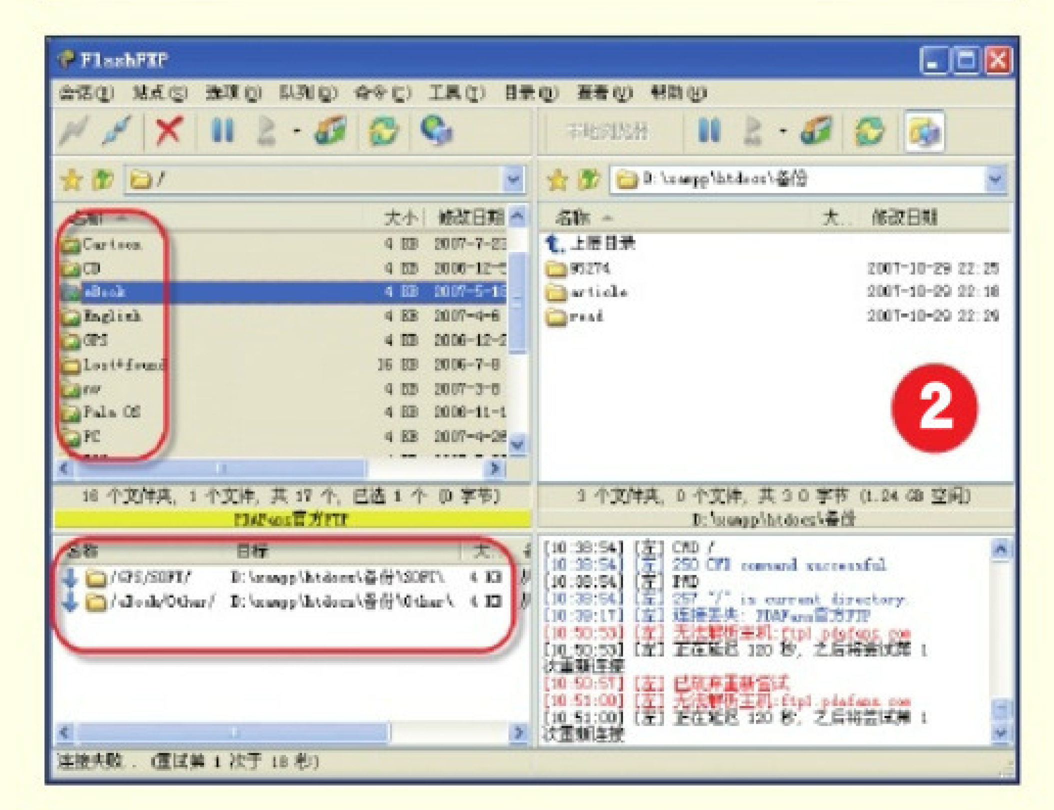
最近一朋友不满博客服务商所提供的较低的自定义功能，于是自行购买了一个空间搭建自己的博客网站，没过几天就向笔者请教如何每天定时自动备份FTP上的指定数据。我尝试过这方面的好几个软件后，都感觉不完善，于是想办法用FlashFxp的命令行功能，配合Windows自有的命令行以及任务计划等，基本完整解决了此问题。以下以FlashFxp的3.5.2版本为准说明该方法。

一、在FlashFxp中建立备份队列

FlashFxp是一款优秀的FTP软件，它传输文件的队列（其中包括文件传输的来源及目标信息）可保存为单独的文件，并可在日后调用。第一步就是将要备份的文件建立一个传输队列，然后将其保存为文件。为了之后的操作方便，请在备份目标文件夹下（本例假定为“D:\bak”）新建一个名为“0”的空文件夹，之后建立队列时，请将所有文件都备份到该文件夹下。

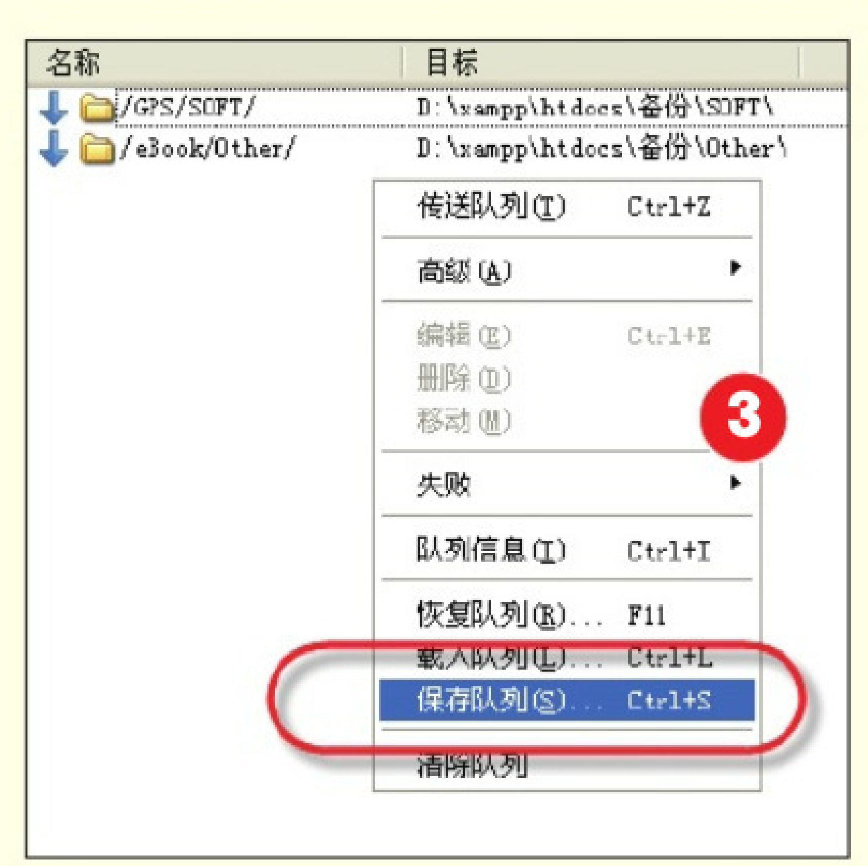
使用过FlashFxp的用户都知道建立队列的方法很简单，便是直接从FTP窗口中拖拽文件到本地窗口。但这样会使队列立刻开始传输，传输完的文件会自动出列，从而无法保存完整的备份队列。因此这里采取一个变通的方式：登录FTP网站后，进入备份数据所在文件夹，然后立刻中断网络连接（拔网线或者禁用当前网络连接均可），这样FTP窗口会变为灰色，但仍可操作。此时再拖拽文件，可进入队列，但不再会传输。

不过有时备份的数据并不在同一文件夹中，需反复进入不同的文件夹。此时可先让FlashFxp记录下整个站点的文件结构信息，断线后再操作。方法是连接FTP站点后，点击菜单“工具”→“计算FTP服务器上的文件”。在弹出的对话框中点击“检查”按钮（**如图1**），待所有扫描完成后，你会发现FTP窗口中的文件夹都被标记了绿色的“+”号。这时即使断线，也可自由浏览整个FTP站点，从而轻松建立备份队列（**如图2**：左下方即为队列窗口）。



二、保存队列

这一步很简单，只要在队列窗口中右击选择弹出菜单中的“保存队列”即可（**如图3**）。之后会要求选择保存位置，建议接受默认直接放在FlashFxp的安装文件夹下，本例中将保存文件命名为“bak.fpf”。



三、建立批处理文件

本例假设每天备份一次，并且保存3个不同的备份版本（实际建议保存更多版本，请根据下文说明自行更改），那么需进入备份文件夹“D:\bak”，另外建立3个名称分别为“1”“2”“3”的文件夹分别放置不同备份版本。之后打开记事本，保存新文档到备份文件夹下，命名为“bak.bat”。完成这些操作后，备份文件夹下应为（**如图4**）的结构。

回到记事本中，为批处理文件bak.bat添加如下内容并保存：

```
@echo 计划任务：××网站数据备份
@pause
D:\FlashFxp\flashfxp.exe -get -c2 bak.fqf
rd 3 /s /q
ren 2 3
ren 1 2
ren 0 1
md 0
```



逐一解释以上命令：第一行执行时将显示信息，提示即将开始备份；命令行前的“@”表示不要显示该命令行本身。第二行执行时将会给出一个提示“请按任意键继续…”（**如下页图5**）。这时如果你正忙，可以不理会它，等到闲下来时再回到命令行窗口按下任意键继续下



面的指令；如若想放弃备份，则可直接关闭命令行窗口。第三行将开启FlashFxp窗口，传送刚才建立的bak.fqf备份队列。“-get”表示立刻执行下载，“-c2”表示完成备份后关闭FlashFXP窗口。你应当修改为本行flashfxp.exe的路径“D:\FlashFxp\”为你自己机器上的路径。第四行将删除最后一个备份版本所在文件夹“3”。第五行将第二个备份版本“2”重命名改为版本“3”。第六、七行同理更换版本。由于最新下载的版本“0”被改为“1”，因此最后还需加上一行指令用于新建“0”文件夹。

完成后请双击“bak.bat”文件测试效果。

四、加入计划任务

以上测试无误后，就可添加到Windows的任务计划中了。进入“控制面板”→“任务计划”，双击“添加任务计划”图标打开添加向导。在向导的第二步“浏览”到刚才建立的批处理文件“bak.bat”（**如图6**），之后选择“每天”执行一次，然后再设定备份时间。笔者建议这里设定为你每天常用电脑的时间，例如晚上8点（**如图7**），之后添加用户名等均接受默认直至完成向导。向导会在“任务计划”下新建一个图标，日后如需修改双击便可。







病毒名称：QQ盗窃者变种（Trojan.PSW.Win32.QQPass.ywr）

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

该病毒运行后会把自身复制到系统目录中，并通过挂钩子的方式，从QQ登录窗口来截获QQ密码，然后将截获的信息发送到病毒指定的网站上。病毒还会下载新的木马病毒到电脑上，主要是盗取网络游戏密码。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名称形如“WinSysis_1.exe”“WinSysis_2.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Windows\AppInit_DLLs项，将值为“WinSysms_1.dll”或“WinSysms_2.dll”的项删除。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID\{69659854-7415-1025-5982-789541250196}\InprocServer32\，将值为："C:\WINDOWS\system32\WinSysms_1.dll"或"C:\WINDOWS\system32\WinSysms_2.dll"的项删除。

4.重新启动计算机。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入C:\windows\system32目录下，然后寻找如“syswinss_1.dll”“syswinss_2.dll”“winsysis_1.exe”“winsysis_2.exe”“winsysms_1.dll”“winsysms_2.dll”“caomsnima.dll”“msatl.dll”的内容并将其删除。如果有删除不掉的情况，任意修改文件名，重启电脑后再次找到这个文件，即可删除。

3.进入C:\Program Files\Internet Explorer\PLUGINS目录下，寻找如“SysWin7s.jmp”“SysWin6k.jmp”“WinSys8s.Sys”“WinSys8x.Sys”的内容并将其删除。如果不能删除，请更改其文件名，重启电脑后再查找删除即可。

瑞星提示：现在的木马病毒主要是为了盗取QQ、网络游戏的账号和密码。建议用户在上网和聊天的同时，注意不要打开可疑的文件，即使是自己好友发送的，也一定要注意。因为很多QQ木马可以自动给你的好友发送病毒，一旦点击“运行”即可中毒，并由此扩大感染源。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者　梁彬彬问：我最近想感受一下“谷歌地球”的神奇魅力，但安装后，在运行时却不停地报错，无法存储坐标点、打不开已有的KML坐标点文件，到处是“Can't found Image”的警告，基本上无法正常使用。这是怎么回事呢？另外请问“谷歌地球”有没有中文版？

答：这是谷歌地球早期版本的中文Bug问题。Google Earth主要是为英语使用者而设计的，它要求其相关路径中不能有中文，不光是安装路径中不能有，默认的存储路径中也不能有。如果你在XP登录名中使用中文名，比如我用的是“龚师傅”，这样我电脑上谷歌地球的默认存储路径就是“C:\Documents and Settings\龚师傅\ApplicationData\Google\GoogleEarth”。由于路径中有了中文，因此便会出现你所遇到的谷歌地球不能正常运行的问题。解决办法也很简单：尽量不使用中文作为系统登录名，或者将默认存储路径改到“C:\Documents and Settings\Default User\Google\GoogleEarth”就一切正常了。总之，谷歌地球对中文支持还不是十分完善，因此我们在用户名、搜索关键字、地标等使用上要尽量避免使用中文。

Google Earth本身是多语言版，因此不存在单独的中文版。可以直接在软件中设置不同的语言界面，但至今仍未支持简体中文（已有繁体中文可以选择），不过现在能找到非官方的简体中文汉化版。

读者　康萍问：我新买了台手机，支持JAVA扩展，但是却只能通过网上下载文件来安装。我想知道如何自己建一个普通手机能访问的网站，并上传自己所需的JAVA软件或其他影音文件，供下载安装、使用呢？

答：我们知道普通手机只能访问专为手机设计的WAP网站，以前自己要制作WAP网站是比较困难的事。这里推荐你到http://www.pwap.cn（扑哇扑网）去申请一个WAP空间，然后自己把要安装到手机中的JAVA软件或影音资料上传上去，再用手机访问http://用户名.pwap.cn，找到你上传的相关文件，就可以直接下载并安装了。

在扑哇扑网注册手机个人网站（无线个人主页）很简单，只需要几个简单的步骤即可完成。它提供的功能很多，包括日记写作，软件、图片、铃声上传下载，还能开辟自己的手机BBS。该无线个人主页不仅能通过手机访问，也可通过PC上的IE浏览器访问其仿真界面。另外在开通无线主页的同时，还为你提供了一个50MB容量、支持WAP、Web界面收信发信以及POP3、SMTP、IMAP协议的移动邮箱。最后建议喜欢手机上网的朋友，一定要首先安装优秀的第三方手机浏览器：ucweb。其功能比手机内置的浏览器要强大得多，而且相当节省流量。

读者　bnbn问：我的电脑经常在上网时遭受攻击。请问除了安装防病毒、防火墙等软件外，还应对系统做哪些设置才能尽量避免遭到攻击呢？

答：首先要禁止IPC空链接。黑客可以利用net use命令建立空链接，进而入侵。要禁止空链接请打开注册表，找到LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\LSA-RestrictAnonymous，把其值改成“1”即可。其次请关闭DCOM服务，就是135端口，除了被用作查询服务外，它还可能引起直接的攻击。关闭方法是：在“运行”里输入dcomcnfg，在弹出的组件服务窗口里选择默认属性标签，取消“在此计算机上启用分布式COM”即可，并建议取消其他不必要的服务。第三要删除系统自定的默认共享，须通过修改注册表的方式取消：定位到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\LanmanServer\Parameters，AutoShareServer类型是REG_DWORD，把值改为“0”即可，同时注意把共享文件的权限从“everyone”组改成“授权用户”。最后还应禁用TCP/IP上的NetBIOS、禁止At命令，禁用task scheduler服务、关闭超级终端Remote Regisry服务等。通过以上设置，系统安全性可得到较大提升。

读者　绿豆糕问：我在上网时经常“中招”。听说有些病毒会“劫持”浏览器，使得我们在浏览网页时就可能感染病毒。请问“浏览器劫持”具体是怎么回事？

答：“浏览器劫持”是一种不同于普通病毒木马感染途径的网络攻击手段，是使用DLL插件等技术对用户的浏览器进行篡改。攻击完成后，它们会成为浏览器的一部分，可以直接控制浏览器进行指定的操作；根据需要，可以让你打开指定的网站，甚至收集你系统中的各种私密信息。而且只有当浏览器已经被劫持了，你才会发现电脑出现了问题。由于“浏览器劫持”一般是通过BHO（Browser Helper Object，浏览器辅助对象）的技术手段进入系统的，而这种技术又是合法的，因此很难被防病毒软件事先警告。

除了“浏览器劫持”，现在某些木马程序或“流氓软件”甚至会使用“驱动劫持”技术，实现无启动项运行。我们知道系统启动时，最先启动的就是系统驱动。如果程序伪装成一般驱动，系统就不会去管它是否有害，一律按驱动载入，它便可非常轻松地隐藏自己。在这样强大的隐藏技术面前，任务管理器或是一般的进程查看软件，乃至注册表工具都失去了作用，这种形式的后门被称为Rootkit。要手工清除Bootkit，需要用到IceSword等特殊软件。

读者　刘宝力问：最近我发现在办公室公用的电脑上，我安装的Foxmail收发软件，其邮件密码被人窃取了。请问如何尽量避免出现这种情况？

答：很多软件可以保存密码，一般密码部分是用“*”显示的，不少朋友认为这就很安全了，别人无法看到。其实这种“*”密码只是可以“防君子”而已，却能被不少软件偷窥到。很多时候，要避免“*”密码被偷窥，我们只好不在软件中保存密码，但这又给使用带来不便。下面我们用一个简单的方法来尽量避免保存的“*”密码不被偷窥。

就是利用系统默认情况下无法显示的字体作为密码源字符。以Windows 2000/XP为例，缺省状态下系统显示的文字是“宋体”，字符集是“简体中文GB2312”。如果选择GB2312中没有的文字作为密码字符（如安装Office XP的宋体-方正超大字符集），系统则无法正确显示这些密码，而只是显示为“□”“空格”或“？”等乱码，即使动用密码查看软件也是如此，这样就达到了防止黑客偷窃密码的目的。还可以利用系统自带的区位码输入法来输入系统字库没有编码的文字，这样即使选择“超大字符集”也无法正常显示密码。不过由于无法显示具体字符，要重新更改密码时比较麻烦，需要牢记当时输入的编码。

客座专家　龚胜



绝学！狐狸打猎人心法

——警惕主流数码产品的消费陷阱

■北京 藏甲楼

前言：各位看官，话说当今这数码产品市场各类产品纷至沓来，功能造型争奇斗艳令人眼花缭乱，技术规格日新月异，真是好生兴旺；适逢当今盛世资讯发达，孰优孰劣尽可在售前为人所共知，不少消费者以为只要熟记产品特点，便可手到擒来，得到称心如意的“猎物”。然而俗话说“买的没有卖的精”，隔着漂亮的产品外壳，消费者无论如何也难看清产品的真实面目。产品型号繁复，虚虚实实极易混淆，各种售前功课到了卖场便与“纸上谈兵”无异。于是就有一些狡猾的“狐狸”发展出一套“狐狸打猎人心法”，利用障眼法在卖场中布下迷魂大阵……机缘巧合之下笔者侥幸得窥其中奥秘，惊诧之余将其公诸于众，以免后人上当受骗。







假货横行令消费者防不胜防

心法总诀——李代桃僵、绵里藏针

这“狐狸打猎人”心法乃数年来混迹卖场之中的各色“老狐狸”与消费者“斗争经验”的总结，奉行“李代桃僵、绵里藏针”的八字真言。须知现在生意不好做，不仅同行之间竞争激烈，而且“猎人们”在上门前大都对“猎物”具备一些基本的了解，比如哪些品牌是名牌、当前的主流产品规格等。遇到学习能力强的，还会对同类产品之间的性能优劣略知一二，并且有比较明确的购买目标。这种情况下，使用常规手段（虚报指标、夸大性能等）对于“狐狸们”而言只会自取其辱。正确的做法是依照总诀，快速转移消费者的目标，具体操作方法可参考以下实战案例：





热闹非凡的卖场

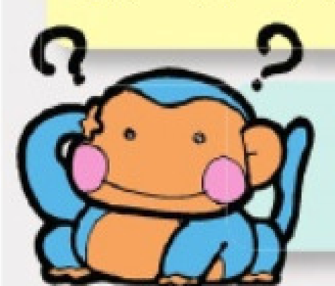


猎人（下文简称“猎”）：“你这里有XX牌XXX型号的相机吗？”（指名道姓，必是提前了解过一些信息。）



要什么有什么，要多低有多低

狐狸（下文简称“狐”）：“有啊！柜台太挤，都在库房，我让后面送一台来您看看？”



猎：“且慢，先报个价格来听听……”



狐：“这位客官请了。看您直接点了产品型号，一定是诚心来买，咱就不来那些虚的了，实价2000元，如何？”（明显低于当时市场平均售价，目的是先将其留住。）



猎：“价格还算实在，拿一台来看看吧。”

狐：“客官买了相机可还需要配件？小店应有尽有，一律给您底价，让库房一并给您送来多省事啊。”（此处非常重要，羊毛出在羊身上，相机上让出去的利要靠各种配件翻着番赚回来。）



一般话到此处便是关键时刻了，买卖成与不成，做大做小就看猎人如何反应了。

情况1

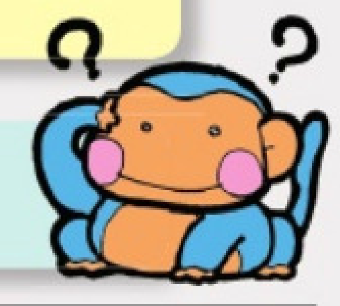


猎：“配件就算了，咱家已经备齐，就要一台相机。”（无利可图，这笔买卖基本可以放弃。）

狐：“没问题，我这就让库房送货过来。”（假装打电话，注意提高音量，一定要让猎人听到。）

“喂，库房吗，咱家的XX牌XXX型号相机还有吗？送一台过来吧，有客官等着要……什么，没货了？最后一台中午刚卖掉？你怎么不告诉我一声？”





猎：……



狐：“这位客官，实在抱歉，恰好没货了……”（此时注意观察，如果对方有离去之意就不用再费力气挽留；若是流露出迷惑、惋惜等表情，还可争取一番，兴许赚得更多。）

“要不您看看这台相机，YY牌的新产品，性能不比刚才那个差，像素更多100万。现在市场推广期，特价1900元。”（YY牌的产品实价不到1600元，利用普通猎人对自己目标之外的产品不甚了解的特点，趁机牟利。）



猎：“噢，让我看看……”（狐狸打猎人成功！）


看上去都不错，可内在呢？

情况2



猎：“正有此意，有AA牌的存储卡吗？”

狐：“有，您要‘行的’还是‘水的’？”（AA牌存储卡出自大厂，性能质量都不错，奈何利润略薄，此处一定要玩个小小的“计谋”。）



猎：“‘行的’如何，‘水的’又如何？”（好，对方已经开始“上道儿”了。）

狐：“‘行的’就是行货正品，厂家给N年质保，不过价格可就贵点，1GB的要200多元。”（其实行货只需100元出头，但此处一定要故意抬高。）





猎：“那‘水的’呢？”





狐：“‘水的’就是南方那边特殊渠道弄来的，价格便宜，1GB的不到100元。虽然没保修，不过用起来都一样……”

猎：犹豫中……（计策已经成功，巨大的差价和对质量的担心已经让对方无从取舍。）



狐：“其实最近这AA牌假货特多，我们都不愿意做。要不您看看这个BB牌的，我们家总代理，绝对行货正品，假一赔十终生质保，价格比AA牌便宜一半。”（这BB牌，相信每个合格的狐狸都知道从哪里弄来。山寨小厂家庭作坊出品，本与假货无二，又何来假货，价格顶多AA牌的1/3，嘿嘿。）

猎：“那就拿这个吧……”（狐狸打猎人成功！）



狐：“您再看看UV镜、相机包、镜头布……液晶屏上再贴张保护膜吧……”

以笔者的经验看来，这“总诀”之巧妙在于迷惑性。狐狸们自始至终都表现得以诚相待，处处热情、主动、诚恳；“总诀”之威力则在于普遍性，不管什么产品，随时可用随处可用，只要灵活掌握，任何“小狐狸”都可轻松打到“大猎人”。在“总诀”之外，这套所谓的“狐狸打猎人心法”还有针对不同产品的三大篇，每篇各有小巧招数若干，其实都是在一些参数指标上做文章。经过长期摸底，笔者总结如下：

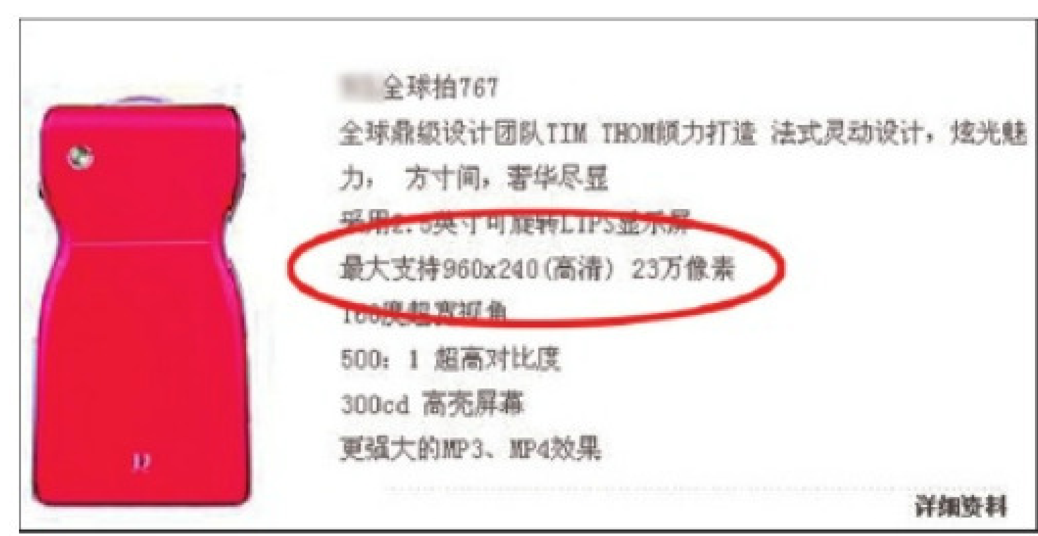
个人多媒体播放器篇

1.高清视频播放功能

随着嵌入式处理芯片性能不断地提升，目前差不多90%以上的个人多媒体播放器都具备视频播放能力。和多年前电脑上的VCD、DVD播放类似，个人多媒体播放器在视频播放方面也有“软、硬”之分。软件解码播放在画面质量、帧速等方面都与硬件解码播放存在明显差距，大部分软件解码的产品最高只能提供每秒15～20帧的速度，卡卡停停是家常便饭。除帧速之外，软件解码需要消耗大量的硬件资源。受嵌入式处理芯片的运算能力限制，普遍无法支持较高分辨率或数据流量大的视频文件（如：Divx、Xvid等格式），甚至个别产品都无法达到其配备屏幕的分辨率，严重影响视频播放效果。狐狸们看准许多消费者对视频播放功能的青睐，在这方面大做文章，含糊其辞，不管实际性能如何，都叫“MP4”或者“视频MP3”。

2.发烧级无损音质

与视频播放类似，部分产品能够支持发烧友追捧的APE、FLAC等无损压缩音频格式。不过此类产品通常都是依靠软件解码，效果一般姑且不说，对压缩率的要求也很苛刻。大部分电脑上可以轻松播放的无损压缩音频文件在这类产品上都无法正常播放，当然这一点狐狸们是不会告诉消费者的。



来自某品牌官方网站的截图，这样的东西敢买吗？

3.奇特的超高分辨率屏幕

屏幕的分辨率直接影响用户的视觉体验，分辨率越高画面显示效果就越精密和细腻。当前手持设备的主流显示分辨率为QVGA（320×240），部分高档产品会采用VGA（640×480）或D1（720×480）。为了吸引消费者，狐狸们也在这里动起歪脑筋，宣称产品的屏幕分辨率可达到超高的“960线”（960×240）！消费者只要仔细思考一下就能发现这种4：1的“宽屏”是多么奇特……其实它就是普通的QVGA屏幕。狐狸们将RGB三原色单独计算，320×3就变成了所谓的“960线”。

4.华丽的“钢琴漆”外壳

对于数码产品而言，漂亮的外观绝对是争夺消费者的杀手锏。但对惯于以次充好、偷工减料的狐狸而言，工业设计上的投入是绝对不可能的，于是曾经在多媒体音箱市场流行的“钢琴漆”工艺又被他们引入到数码产品上，连作假的手段都一模一样——PU漆+表面抛光。实际上真正的钢琴漆易受外力冲击而碎裂，并不适用于随身携带的数码产品，而且其工艺所要求的高温处理也不是数码产品脆弱的外壳能够承受的。

5.Hi-Fi级耳塞

这里最委屈的也许是著名的Hi-Fi耳机品牌森海塞尔。当初一念之差没有买断MX系列耳塞的造型设计，导致外观雷同的产品遍地开花，被狐狸们仿制了无数赝品，变成了许多杂牌数码产品的“标准配置”。要识破这一点其实也很容易，森海塞尔的代理商锦艺国际会定期公布使用其产品作为标配耳塞的厂家名单，上网（www.artsound.com.cn)一查便知真假。



森海塞尔MX500耳塞→

手机篇

1.啼笑皆非的品牌名称

也许是受到多年前一部相声作品的启发，既然“上海吊车厂”能简称“上吊”，那么“索尼爱立信”就可以叫“索爱”，摩托罗拉可以简称“摩托”，笔者近来还在“大软地盘”论坛里发现了一个叫“管埋员”的ID……狡诈的狐狸们还真弄出了许多这样的黑手机，什么“索爱W810c”“摩托V3”……外观造型几乎一模一样，名字听起来也像那么回事，销售时还很“正规”地在票据上注明“索爱”“摩托”“亚基诺”……即使事后消费者发现上当受骗，也是百口莫辩。“俺这个是索爱，又不是索尼爱立信。这可是当初你自己点名要买的，发票上写得明明白白，俺可没骗你……”



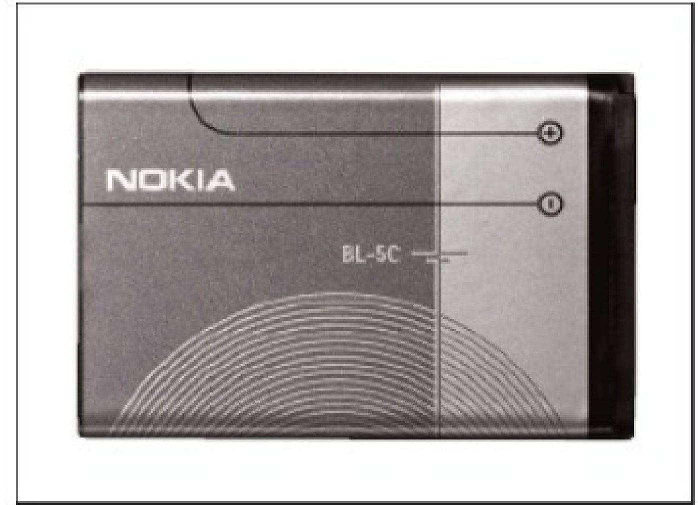
你认识它吗？这可是“亚基诺”→

2.“128和弦MP3铃声”

许多消费者都认为手机和弦数越多，铃声就越动听。这在二三年前没有错，和弦数是一个合成铃声的标准，适用于当时流行的midi格式的铃声。但现在手机普遍使用MP3铃声，追求和弦数毫无意义。

3.支持MP3就是音乐手机

自打音乐手机以不可抵挡的势头蹿红手机市场，各种各样的“伪音乐手机”也被狐狸们加工出来。不仅采用音质低劣的芯片和配件以次充好，甚至有些仅仅能勉强使用MP3铃声的手机也被冠冕堂皇地挂上“音乐手机”的标签。实际上，作为一部音乐手机，大容量存储空间（或存储卡扩展）、内置MP3播放器、播放列表和后台播放功能缺一不可。



锂电池的使用寿命一般都在3年以上

4.“可充放N千次”的锂电池

无论是电视购物还是卖场柜台，经常可以听到用“高寿命”“超高寿命”来形容电池品质，而且动不动就是可以“反复充放N千次”的保证。锂电池（包括锂离子充电电池）的寿命真的是这么计算的吗？实际上锂电池的寿命是按照“充电周期”计算，而不是“充电次数”。举例来讲，常见的750mAh锂电池，如果第一天充电300mAh，耗用部分电量后第二天充电200mAh，使用后第三天充电200mAh，到第四天又充电50mAh（4天总共充电750mAh），才完成一个充电周期。通常锂电池的寿命为300～500个充电周期，如果每天充电1/3左右，起码也能充近千次（相当于3年左右的使用寿命）。狐狸们的吹嘘手段真是令人鄙夷。

5.丢西瓜拣芝麻的“水货”

不少消费者贪图“水货”，“港行”价格比正规行货便宜二三百元，纷纷向狐狸们购买。其配置大多是“单电单充”（指一块电池、一个充电器），狐狸们还假作大方地赠送耳机一副。殊不知许多产品出厂配置应为“双电双冲+耳机”，自己的损失远不止300元，更不用说这些打着价廉物美旗号的产品中还混杂许多二手机、返修货、刷版机……最重要的还是没有质保。

6.存储空间不足的“超大内存手机”

有不少消费者明明买了一部拥有128MB超大内存的手机，却没拍几张照片就提示“存储空间不足”……找狐狸理论？他会调出手机配置信息给你看，上面清清楚楚标明“128MB”。其实这是他们玩弄的又一个文字陷阱，这种手机的内存空间大部分被手机自身的操作系统和固化资源所占据，留给消费者的自然剩不了多少。更恶劣的是有些狐狸偷换概念，将“MB”（MByte，兆字节）替换为“Mb”（Mbit，兆位）。要知道1Byte=8bit，一部本来平平无奇的手机，到了狐狸们嘴里内存容量就立刻飙升8倍。

数码相机篇

1.“赔本赚吆喝”的数码单反套机

在数码卖场里，经常能看到一些非常诱人的数码单反套机，有时价格低廉得让人不敢相信。例如去年著名的“D70s套机事件”，狐狸们打着暑期促销让利消费者的幌子，推出尼康D70s机身+适马18～200mm f3.5～6.3镜头套装，售价7777元（尼康原厂套装价格为6980元）。对镜头市场缺乏了解的消费者往往被18～200mm的镜头焦段所吸引（D70s的原厂套装镜头为18～70mm），广角长焦同时兼顾满足了很多人想要“一镜走天下”的需求。实际上这只适马镜头不仅成像质量不如D70s的原厂套装镜头，价格差距也相当大，适马18～200mm镜头零售价格2200元左右，尼康18～70mm镜头零售价格2500元左右。



尼康D70s

近来宾得K100D、K100D Super销售火爆，但镜头资源比较紧张。于是有不少狐狸利用消费者对宾得早期镜头不熟悉的情况，推出“K100D机身+F1.7 50mm镜头”套装，销售价格不到5000元。事实上这只“F1.7 50mm”镜头价值仅200元，属于早期第三方镜头生产厂推出的手动镜头，是标准的“库存+二手”。而狐狸们意图误导的则是宾得原厂生产的“SMC F 50mm f1.7”自动对焦镜头，同样是早期产品，但目前二手市场价格在1700元左右！而K100D的原厂套装镜头二手交易价格也在700元以上。



宾得K100D

2.五花八门的防抖技术

目前数码相机上应用的防抖技术分光学防抖和电子防抖两大类，其中光学防抖包括镜头防抖和机身防抖两类。光学防抖的理论是根据相机抖动的方向，反向移动镜头中特定的镜片或者机身中的感光元件，以此削减抖动带来的影响；电子防抖主要有通过提高相机感光度（ISO）而实现的“自然防抖”和通过像素补偿或其他运算方式实现的“数码防抖”两类。

其实这两种技术很难说孰优孰劣。就目前的技术水平而言，光学防抖技术对画质的影响非常小，防抖效果较明显，技术门槛高，成本也高，虽然不够普及却得到公众认可；电子防抖受限于感光元器件性能和制造工艺，感光度大幅提升易导致噪点增多，对画质的影响较大，但成本低廉，技术难度不高，被广泛采用。另外有部分同时具备光学防抖和自然防抖技术的产品，称为“双重防抖”。



应用了IS光学防抖技术的佳能S5 IS数码相机



某品牌相机的“双重防抖”标贴

由于“双重防抖”并没有明确的规范和标准，狐狸们就利用这个漏洞大玩文字游戏，将“自然防抖+数码防抖”也称为“双重防抖”，以此迷惑消费者，令人产生该产品同时拥有光学防抖和自然防抖技术的错觉。更有甚者，给那些高感光度下画质无法达到自然防抖标准的产品也称为“双重防抖”。这样的产品在开启所谓“防抖”模式后，画质损失严重，有的甚至达到无法正常使用的地步。



宾得的SR CCD位移防抖技术



佳能EF 50mm/f1.2 L USM

3.镜头选购迷雾重重

对于初次接触数码单反相机的用户而言，镜头的选择实在是个“不可能完成的任务”。同样焦段的镜头不仅有原厂与副厂（即原厂之外的第三方生产厂家，如前文提到的适马）之分，即使同一品牌也常有多个不同的子型号。生产厂家的本意是给用户提供更多的选择，通过光圈、光学性能、做工用料等方面的不同搭配来细分市场，但是到了狐狸们那里却把它变成了以次充好的“良机”。

例如各品牌都会生产的50mm定焦标准镜头，往往通过最大光圈来划分产品档次。比如佳能EF 50mm/f1.2 L USM就是其顶级产品，而50mm/f1.8则属于普及型产品，二者之间还有50mm/f1.4等产品。再加上受RoHS等环保条例影响而形成的同规格镜头的新旧版本（即较早的含铅版本与新的无铅版本），对于普通消费者很容易被巧言令色的狐狸们欺骗。防范的方法除了自己做足前期功课，最好还是邀请有经验的朋友一同前往选购，并携带机身现场试用比对。



乐摄宝相机包一度“工包”泛滥

4.暴利配件

相比机身和镜头，相机的配件往往是暴利集中的产品。一方面品牌林立难以一一了解，另一方面仿造容易假货横行，最常见的就是前面提到的存储卡、UV镜和相机包。就以相机包而言，不仅有明目张胆的假货（比如售价几十元的所谓“佳能原装”相机包），还有顶着“工包”“水货”等暧昧身份让人真假难辨的产品，这其中尤以“工包”的欺骗性最强。

箱包行业不同于电脑板卡，类似戴尔版创新Audigy声卡这样的情况非常罕见。箱包行业的品牌持有者对加工工厂的监管也非常严格，不仅对成品的淘汰率有严格规定，所有的残次品也要统一登记销毁，“工包”相机包销售者所谓的“故意质检不合格，夹带出厂”等说法纯属无稽之谈；更不会有加工厂会短视到做完订单后再照原样自己悄悄生产一批出来卖（需要强调的是，任何未经品牌持有者授权而生产的产品，即使用料、做工甚至加工者完全一致，在法律意义上也属于假货，这样的行为同样属于制假），否则一经发现将彻底毁掉自己的声誉，很难再接到加工订单。P



■晶合实验室 cOMMANDo

写在前面的话

在网络时代，我们经常能听到或看到一些很奇怪或很好玩的事情，这些事情到底是真是假？背后隐藏着什么样的科学原理？《大众软件》杂志从本期开始推出名为“谣言终结者”的系列文章。在这个系列中，我们将利用实验器材重现传言，实际检验这些传言的真假。

如果你对这些传言有兴趣，请关注这个小栏目；如果听到了什么传言，请给我们来信（artec@popsoft.com.cn），我们很乐意用科学实验的方式对其进行验证。

手机辐射可以煮熟鸡蛋？

前一阵子，网络上盛传着一个视频。视频里几位俄罗斯科学家用两台手机把一枚鸡蛋夹在中间，手机开机通话，以通话时产生的微波辐射加热鸡蛋。根据这几个俄罗斯科学家的试验记录，鸡蛋在前15分钟内没发生什么变化；通话进行到25分钟时，鸡蛋的表面略微发热；40分钟之后，鸡蛋壳出现细微裂纹。敲开看看，蛋清已经成为半凝固状态。当试验持续了65分钟之后，整个鸡蛋彻底熟透。敲开蛋壳发现蛋清和蛋黄都完全凝固，可以食用了。

这个试验听上去颇为骇人听闻。手机通话时有辐射这不假，但能直接把一个鸡蛋弄熟，未免也太夸张。现在人人都离不开手机，有人用手机谈业务、有人用手机聊家常；想来持续1小时的通话也并非罕见，能把鸡蛋弄熟，人脑也颇为危险。果不其然，这个视频被广泛流传一段时间之后，


这个鸡蛋已经被手机辐射波“烤”熟了？

有报道称这几位俄罗斯科学家“实际上和我们开了一个小玩笑”。不管是真是假，多猜无益。本着亲自动手的精神，本期“谣言终结者”就亲自实验一下，首先拿这个传闻“开刀”。

试验器材相当容易获取，现在人人都有手机，我们随机挑选了两部——惠普6510和摩托罗拉ROKR E2；鸡蛋是从办公室楼下的菜市场购买的。按视频上的说法，我们把鸡蛋放在两部手机之间，由于找不到导热性高的陶瓷杯，只能拿了个饮料瓶盖代替。为了弥补这一问题，我们把手机背部对准鸡蛋，因为手机的天线大多放置于背面，就辐射而论，背面比正面理应更加强烈。

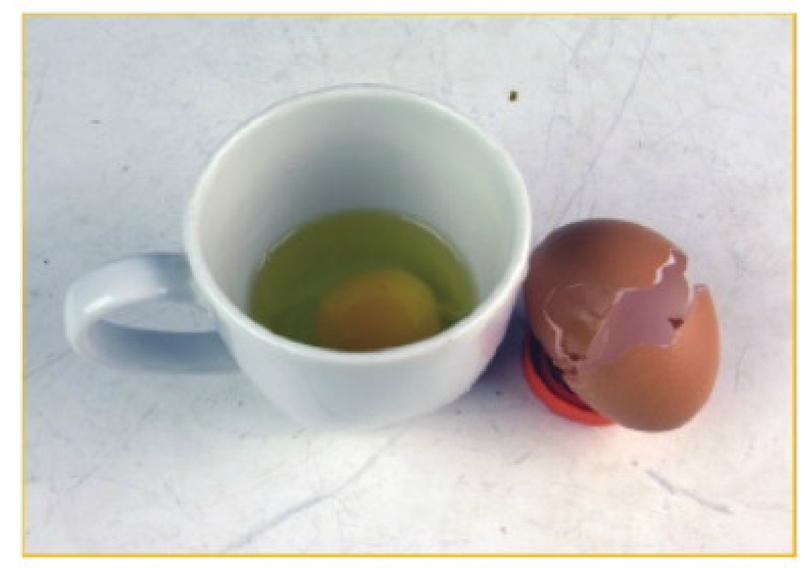

试验器材比较简陋，但效果则没有差别

一切就绪，测试开始。两台手机互相拨号，开始通话，我们则用秒表在旁边计时。同时，按照视频上的时间点进行测试。

15分钟的时候，鸡蛋表面没有任何变化，这点和视频相符；通话进行到25分钟时，鸡蛋的表面用手摸起来也并未有明显变化，就算温度有所升高，从触感上判断，应该也不超过1摄氏度；40分钟之后，我们仔细观察鸡蛋——视频中所提到的裂纹并未出现，用手摸上去温度也没明显变化。我们小心地在鸡蛋上方敲了一个孔，结果和我们猜测的差不多，鸡蛋的蛋清和蛋黄仍然是流质状态，丝毫没有凝固的迹象。

在继续加热了25分钟（总加热时间为65分钟）之后，我们中断了手机通话，将这个被手机辐射过65分钟的鸡蛋敲碎——蛋黄和蛋清看上去就和任何一枚新鲜鸡蛋一样畅快地流到了用作容器的茶杯里。最终我们确认，这个传言是错误的。

没错，这些俄罗斯人和我们开了一个玩笑，不知道有没有人被他们吓住。事实上，我们查阅了一些相关的技术文档，在网络上有人对这个传言作出了理论上的驳斥。手机的确有辐射波，但其辐射波和微波炉内的微波工作原理完全不同。微波炉内的微波因为波长较小，无法穿透鸡蛋，所以会导致鸡蛋内分子高速运动，从而产生热量煮熟鸡蛋。但手机发射的辐射波长远长于微波炉所产生的微波，所以手机辐射所产生的能量并不会聚集在鸡蛋内，而是绕过鸡蛋，所以鸡蛋自然也就无法加热。除了微波工作原理不同之外，两者功率也有极大差别。手机通话时固然会产生辐射，但功率通常在2瓦以下，想要加热一个鸡蛋，只靠这点功率是远远不够的。


这个鸡蛋根本就还是生的

那么，最后我们得出结论，手机煮熟鸡蛋的视频并非真实。手机的辐射远远没有这个视频里体现出来的那么可怕。但是我们仍然要提醒读者，长时间使用手机可能会对你的中枢神经系统造成损害。为了你的健康，请尽量不要长时间使用手机通话。



近期市场新品呈现出两翼齐飞的局面，其中既有诺基亚N81手机、戴尔M1730笔记本电脑、奥林巴斯E3数码单反相机、华硕Maximus Formula/SE主板、NVIDIA 8800GT显卡等旗舰级产品，也有索尼T2数码相机这样挑战价格极限的产品。DIY配件售价趋于稳定，CPU、内存、硬盘、板卡、显示器等价格起伏不大。

手机

索尼爱立信、诺基亚的新品行货开始快速占据市场，给水货产品以有力的打击。在诺基亚N81、6110N等产品上市之后，则引来了行货中端和高端产品的轮番降价。降幅最大的要数一些像索尼爱立信P1c、摩托罗拉V8以及诺基亚N95、N93i等高端价位的机型，而中端机如诺基亚N73、索尼爱立信W958c等产品也开始降价。


诺基亚N81

数码相机



奥林巴斯E3

本月降价的主角是尼康，从数码单反相机机身和镜头到消费类数码相机的售价几乎每天都在波动，D80、P5100这2款明星产品表现最为抢眼。另外奥林巴斯E3这款4/3系统的王者于本月也降临卖场，刚到货的10台相机一天之内销售一空，足见消费者对这款相机的喜爱。



索尼T2

个人音频播放器

苹果iPod touch依然是市场中最受关注的产品，艾利和Clix系列也出现了百元左右的降幅，以求争夺眼球。另外魅族Miniplayer SL版的标配耳塞PT850售价降至百元以下，虽然属于配件，但从魅族Miniplayer的市场占有率上看，潜在需求量还是相当大的。


iPod touch

中关村数码产品参考价格 单位：人民币（元）			
手机	诺基亚	E50/N70/N73/5300/N72/N76/N93i/N95	1450/1980/2580/1450/2030/2980/5100/5880
	摩托罗拉	A1200/E6/L6/Z6/L6g/C119/K1	1980/2160/899/2880/899/199/1699
	索尼爱立信	M608c/K790c/W888c/W958c/W610c/K550	1880/1999/2899/1880/2180/1650
	三星	D828/E258/D908/X828/D528/E898/D838	1999/1499/2350/1899/1599/1899/2599
	LG	KG70/KG90n	2780/2580
数码相机	佳能	A630/A640/IXUS850/IXUS900TI/IXUS70/EOS400D（机身）/EOS400D（套机）/EOS350D（套机）	1899/2250/2550/2800/1950/5000/5850/4250
	尼康	S9/S10/D40/D80（机身）/D80（套机）	1880/2260/4280/6550/8550
	索尼	T100/T20/W90/W80/α100（单镜头套装）	2650/2050/2080/1890/5830
	三星	NV3/NV10/S600/S700/S800/S1000	2350/2650/1150/1450/1530/1900
	奥林巴斯	μ810/μ750/μ1000/FE-130/FE-170/FE-190	2260/2600/2760/1180/1380/1580
	富士	S5600/s9500/F30/z3	1900/3600/1750/1350
	aigo（爱国者）	V500/V760/V1000	1050/1450/1990
	卡西欧	Z60/Z600/Z1000	1350/2140/2250
	宾得	K100D/K100D super/K10D	4550/4800/5800
个人音频播放器	苹果	iPod nanoⅢ（4GB）/iPod classic（160GB）/iPod touch（16GB）	1199/2980/3598
	艾利和	clix（4GB）/S7（1GB）	1650/539
	三星	YP-E3（1GB）	369
	索尼	NW-S70/NWD-B103F	1700/590
	魅族	miniPlayer（2GB）/Music card（1GB）	599/399
	蓝魔	新V3（1GB）/Q13（1GB）	199/299
	台电	C280（2GB）	399
	创新	Zen Stone	380

CPU

本月处理器市场中，Intel酷睿2持续降价；AMD在经历了之前的大涨价之后也迅速回落，目前Athlon64 X2 4000+已经回落至500元以下的正常价位，性价比不错。

内存

内存一路下跌，不断地创造历史新低点。目前金士顿1GB DDR2 667仅需150元，同规格的Hynix颗粒散条几乎跌破130元，而高端的DDR2 800系列降价幅度也非常大。宇瞻1GB的产品仅需180元，现在已是购买大容量内存的好时机。

笔记本电脑

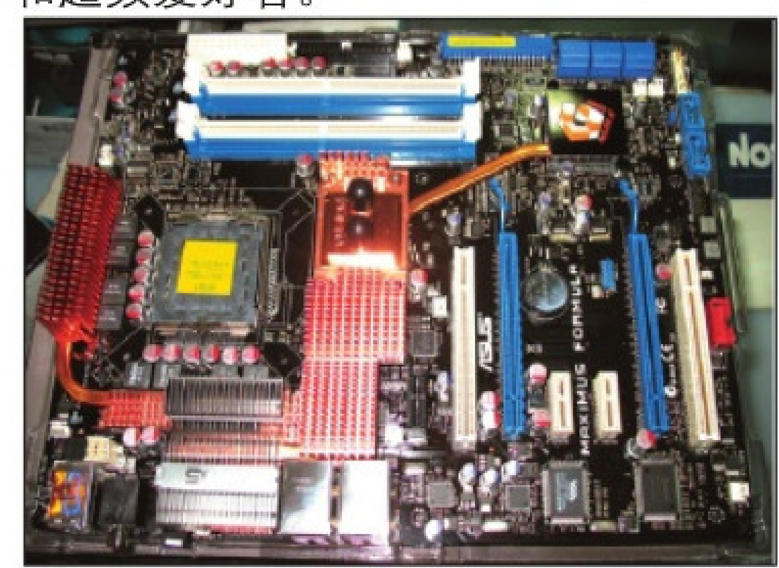
近期戴尔的“怪兽级”笔记本电脑XPS M1730正式上市，在高端市场引起不小的轰动。而惠普则在入门级市场推出了不到4000元的6715s，可谓相映成趣。索尼近期也是新品不断，NR12H的上市价格仅6988元，非常值得期待。

硬盘

硬盘价格也有了较大的回落，已经恢复至前段时间涨价前的正常水平。希捷SATA 160GB仅需410元，而日立的则更便宜，只要390元。

主板

主板市场相对平静，除了降价的消息之外，罕有新品，因此华硕刚刚推出的基于Intel X38芯片组的玩家国度主板受到格外关注。这款名为Maximus Formula/SE的主板采用水冷热管混合散热，很适合硬件发烧友和超频爱好者。



华硕Maximus Formula/SE

显卡

近期显卡市场最大的亮点是NVIDIA GeForce 8800GT显卡的上市，它填补了8800 GTS和8600 GTS之间的空档，使得NV的DX10显卡体系更加完善，由此也带来了DX10中低端显卡的新一轮降价狂潮和DX9显卡的最后清仓。



丽台 PX8800GT TDH 512MB

显示器

本月国际液晶面板价格继续攀升，各种尺寸面板价格上涨都较为明显。各厂家也开始顺应涨价的潮流，据悉很多厂家已经订单加到了明年1月，所以面板紧张的情况还会持续一段时间。近期市场的“主旋律”依旧围绕对比度展开。LG将自己大部分主流产品的动态对比度升级到了5000：1，L225WT和L226WTQ报价分别为2199元和2499元；而动态对比度高达10000：1的三星2232GW+则报价为2999元；飞利浦8系列显示器全面到货，其中200cw8比较引人注目，通过SMART技术将动态对比度也提升到3000：1；优派方面CASA系列多款显示器上市，其中有VA1926w、VA2226w、VA2216w等产品。

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	惠普Compaq	6715s（RK219AV）/6515b（GL025PA）	4700/6500
	宏碁Aspire	3104NWLC	3999
	华硕	Z53Jv Z53Q24Jv-SL/S7F S7G72F	6299/8499
	神舟	承运L213T/天运Q530S	5699/3799
	戴尔	Inspiron 1520（Q511012N）	7900
	联想	ThinkPad R60e 0658AE5	4800
CPU	Core 2 Duo	Q6600（散）/E6550（散）/E4400（散）/Pentium E2140（散）/Celeron 420（散）	1710/1230/900/440/230
	Pentium4	631（散）/CeleronD 347（散）	415/250
	Sempron	LE1100（AM2盒）	280
	Athlon64 X2（AM2盒）	4000+/4200+（65nm）/4400+/4800+/5000+/5600+/6000+	480/525/625/720/840/1090/1230
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 512MB/1GB	150/325
	Hynix颗粒散条	DDR2 667 512MB/1GB	70/130
	金士顿	DDR400 512MB/1GB	215/395
	金士顿	DDR2 667 512MB/1GB	90/155
	宇瞻	DDR400 512MB/1GB	100/335
	宇瞻	DDR2 667 512MB/1GB/2GB	90/145/450
	宇瞻	DDR2 800 1GB/2GB	185/500
硬盘	西部数据	800JD/1600JS	375/410
	西部数据	2500JD/3200JD	520/640
	希捷酷鱼7200.x(SATA)	80/160/250/320GB	380/455/540/710
	日立笔记本硬盘（5400r/min）	80/120/160GB	405/580/645
主板	华硕	Striker Extreme/P5KPL/A8N5X/Maximus Formula SE/P5K SE	3388/788/760/2999/990
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-P35-DQ6/GA-P31-DS3L	980/2088/799
	升技	KN9 SLI/fatal1ty F-I90HD（RS600芯片组）/AN8-V/AB9	999/899/790/999
	精英	P965T-A/NF4-A939	599/549
	七彩虹	C.A69G-K/ C.P965 Deluxe/C.G31MK	499/599/599
	昂达	A69T/N68PV/NF4S/945GCT	599/599/480/399
	华擎	ALiveNF5-VSTA	490
	双敏	UP945GCM PRO/U690GM-HDMI	540/570
	捷波	悍马HA02-GT	599
	映泰	TP35D2-A7	799
	磐英	BP1	499
	盈通	P35战神版	599
显卡	铭瑄	狂镭X800XL白金版	399
	华硕	EN8500GT SILENT HTD 256MB/EN8600GT 2DHT 256MB	699/999
	XFX（讯景）	T73G-UAC /T73E-NAD5	999/699
	丽台	PX7600GS游戏版/PX8600GTS TDH超频版/PX8800GT TDH 512MB	890/1690/2399
	艾尔莎	影雷者760GT PH2 256B3 2DT （凤凰号2）	999
	七彩虹	镭风2400PRO-GD2 CF黄金版H25/天行7300GT CF黄金版128MB F50	499/499
	蓝宝石	X1950GT/2600pro 265MB/2600pro 265MB静音版/2600XT海外版	799/699/799/899
	迪兰恒进	X1950 PRO/HD 2900XT 1GB DDR4	1199/4699
	双敏	速配PCX7318GT增强版/火旋风PCX16528XT/火旋风PCX2628XT玩家限量版	499/699/799
	盈通	X1650GT-256GD3/镭龙R2900XT-512GD3豪华版	599/3299
	耕升	GeForce 8800 Ultra	8500
	昂达	2400 Pro	399
显示器	三星LCD	740N+/940BW/932B+/931BW/206BW/226BW	1650/1740/1950/1999/2080/2450
	三星CRT	788DF/793DF/796MB+	840/910/1050
	飞利浦LCD	190CW7/170S8/190S8/200CW8/220WS8	1650/1590/1890/2080/2290
	LG LCD	L226WTQ/L225WT/L194WT/L194CW/L196WTQ	2499/2399/1599/1690/1899
	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1420/1799/1790/2090
	优派LCD	N1900W/VA1926w/VA2226w/VX1932wm/VA1721wmb	1870/1690/2390/1899/1400
	AOC LCD	203VW/210V	1699/2050
	长城LCD	Z201/Z221	1699/1999
	玛雅LCD	W202V悍马版	1699

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2007年11月25日。



头牌新闻

国产大作暴风影音3发布用户版

■ 本刊记者 冰河

2007年11月13日，国产播放软件企业暴风网际公司发布最新产品“暴风影音3”，来自上海的用户，保险经纪诸海鹰在发布会上赢得“用户之王”的称号，并现场开走作为奖品的QQ车。

在这次发布会的主角——暴风影音3上，“用户”这两个字体现得淋漓尽致，因为这是中国软件历史上第一款大规模用户互动研发诞生的产品。据介绍，在暴风影音3的研发过程中，共有5328名使用各种播放器的用户参与到暴风影音3的研发中，23 000多条（次）建议被采纳，促使暴风影音3新增40多项功能；3200多个用户提供的不可播文件全部完成分析，新增支持媒体格式79种。因为用户在暴风3研发的过程中起到的重要作用，暴风影音3正式定名为：暴风影音3用户完美版。而且，在用户的直接建议推动下，暴风影音的研发人员对互联网媒体播放技术进行了大胆创新，暴风影音3采用的“MEE 2.0媒体专家引擎”以绿色、高效、智能的特点全面超越了MPC，成为万能播放器新的技术标准。



暴风网际公司的上海用户诸海鹰获得了汽车大奖

暴风网际CEO冯鑫表示，暴风影音的疯狂增长，主要来源于用户的帮助，用户不仅是产品使用者，也参与到暴风影音的产品立项、研发当中。暴风影音3发布之际，暴风公司为了感谢广大的用户，同时表彰用户对软件发展起到的重要作用，发起了“功勋用户”评选大赛。最终获得冠军的上海用户诸海鹰不仅获得了暴风网际公司颁发的汽车大奖，同时暴风影音3这款互联网播放软件也正式以他的名字命名为暴风影音诸海鹰版。这是中国互联网历史上第一次以用户的名字命名一款软件产品。目前这款软件已经被上传到互联网上，一周之内，将会有超过千万用户下载使用，而诸海鹰也将成为新一位互联网草根明星。

此外，专业互联网咨询机构艾瑞网副总裁阮京文在现场首次揭晓了中国互联网每天服务用户超过1000万的企业名单，暴风影音与百度、QQ、MSN等一起跻身中国互联网千万俱乐部。在中国互联网产业，日使用量1000万已经成为一个门槛，超过这个门槛则意味着产品和服务已经覆盖了中国互联网用户的70%以上。



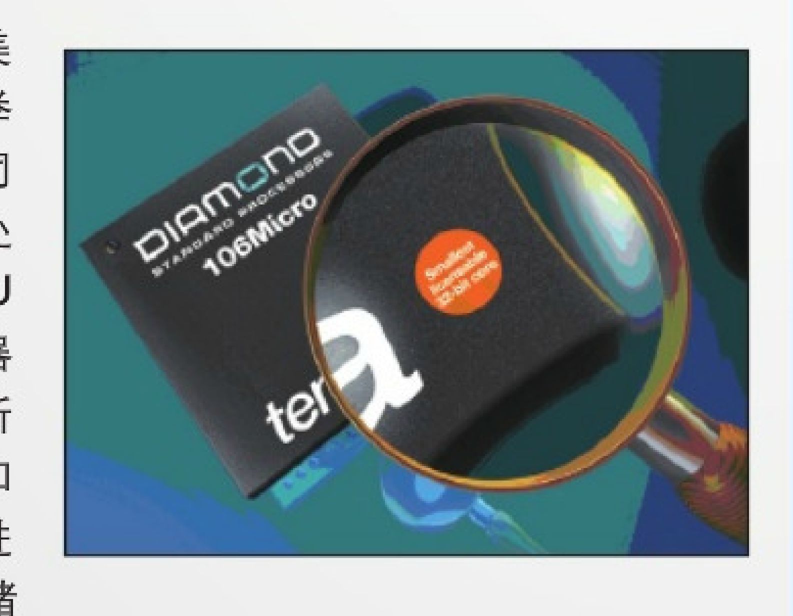
硬件店

技嘉发布超耐久790FX系列主板

2007年11月8日，技嘉科技在北京召开“技嘉超耐久790主板新品发布会”，推出支持AMD下一代处理器的790FX系列主板。会上展示了GA-MA790FX-DQ6与GA-MA790FX-DS5两款主打产品，支持所有AM2接口处理器，专为AMD下一代AM2+及4核Phenom处理器量身打造，支持HyperTransport 3.0、DDR2 1066等先进的架构规格。它们秉承技嘉“超耐久2代”用料设计理念，采用高阶日系固态电容，并针对主板CPU周边零组件进行了强化设计，采用了高质量铁素体电感及低电阻晶体管等最新电路元件，可强化系统用电效率，提供更为稳定的供电并降低运行温度，从而大幅提升主板的执行效能及超频稳定性。

Tensilica发布二代钻石处理器，存储器功耗降幅30%

2007年11月7日，美国Tensilica公司在北京举行发布会，宣布在全球同步发布第二代钻石系列处理器，包括5款控制CPU和2款数字信号处理器（DSP），可提供更多新特性，包括增加的乘法和除法运算单元、对硬件进行优化以降低30%的存储器功耗及可选的基于AXI的AMBA总线转接桥。据悉，Tensilica处理器已被广泛应用于消费类电子、网络和无线通信等领域，产品均已大规模量产。所有Tensilica处理器都有与之配套的软件开发环境、系统仿真模型及硬件实现工具支持。



以显示为中心，优派进军“数码相框”市场

2007年10月29日，优派（ViewSonic）在中国市场发布了5款“拍立秀”数码相框新产品，一口气推出了从7英寸到10英寸的多达5款产品，覆盖了目前数码相框所能达到的主流尺寸和规格，强势进入这一新兴市场。这些产品包括8英寸标准4：3的DF82G、8英寸宽屏的DF82G和DF86w等等。它们不仅可显示照片，还具有强大的影音功能，支持MPEG-1/2/4及AVI格式的影片播放，以及MP3格式的音频播放和背景音乐播放，并内置立体声扬声器，可随时随地欣赏影



片、音乐，还具有红外遥控功能（不同型号支持的视频格式和功能有所差别）。

市场参考价：2399元（DF86w）。

耕昇8600GTS直降300，降至999元



近日，耕昇宣布将其8600GTS显卡从1299元直降300元，目前售价999元。耕昇8600GTS显卡采用三相供电设计，配合全固态电容保证了使用寿命，并提供了国内独家的5年质保的售后服务。这款显卡采用NVIDIA的G84-303显示核心，基于80nm制造工艺，可播放1080p分辨率的MPEG-2和WMV HD高清视频，并且支持H.264视频硬件解码加速；显存使用奇梦达1.0ns GDDR3颗粒，组成256MB/128b的规格，显卡的默认出厂频率高达675/2000MHz，双DVI+S-Video的接口设计。

升技主板、英特尔“速度之靴”超频大赛圆满落幕



左起依次为季军、亚军、环瑞国际总经理罗鸿伟和冠军选手

由升技主板（环瑞国际）和英特尔公司主办、海韵电源协办的“速度之靴”超频大赛总决赛，于11月19日在北京友谊宾馆结束了总决赛的激烈角逐。本次超频大赛自9月25号开始历时共42天，经过全国的网络预赛、评比筛选，共有10名选手入围总决赛，总决赛指定主板为升技IP35 Pro、CPU为Intel Core 2 Duo E6550。决赛冠亚季军分别为邓炳铖、杨迅、张杰傲，其中冠军邓炳铖凭借E6550达到主频4620.7MHz和QX6850主频5472MHz的成绩，创造了P35主板平台上新的世界纪录。

摩托罗拉开发者峰会在京举行


摩托罗拉软件平台和生态链副总裁Christy Wyatt女士在现场演讲

2007年11月12日，摩托罗拉公司MOTODEV峰会在北京举行。与会的众多移动应用开发商参加了高级培训，并亲身体验了摩托罗拉下一代手机产品、技术与平台（包括MOTOMAGX移动Linux平台）。MOTODEV峰会由摩托罗拉MOTODEV开发商网络主办，此网络是摩托罗拉针对开发商及ISV的全球计划。峰会的另外两站分别在美国圣何塞和英国伦敦举行。摩托罗拉软件平台和生态链副总裁Christy Wyatt表示将在今年年底前，或08年一季度，向第三方提供一些支持开发应用的开发工具，使这些开发者可以在全球的范围内，为MOTOMAGX开发相关的应用程序。另外在会议期间，摩托罗拉总公司副总裁兼移动终端事业部中国区总经理任伟光在峰会上为获奖者颁发了“摩托罗拉V8最佳应用大奖”。

三星20×刻录机TS-H652N上市

近日，三星光存储科技继发布其第一款20×外置光雕刻录机TS-H204N后，再次发布20×内置光雕DVD刻录机TS-H652N。新品刻录机在技术和速度上再次得到提升，最惹人注目的是在光雕刻录速度上达到了物理刻录的极限，并且秉承三星独有技术亮点—高速双层精细刻盘技术，采用IDE/PATA接口，拥有2MB缓存欠载防刻死技术，保证高速刻录质量。此外它支持多种DVD视频光盘制作，并且支持多种光盘格式刻录数据，附赠多功能DVD/CD编辑、备份、DVD视频创作/复制软件。在新品上市期间，三星光存储还展开了名为光存储冬季嘉年华盛宴的主题活动，从即日起到岁末最后一天，凡购买三星20X DVD刻录机的用户均可享受优惠价格：**TS–H653B/285元**、**TS–H652H/280元**、**TS–H652N/285元**。

德国康洛克显示器进入中国


康洛克集团CFO维德曼先生

近日，德国康洛克（CONRAC）集团正式向中国市场推出世界上最大的应用在航班信息显示系统/乘客信息导乘服务系统的公共显示器——6982PD，该产品曾于2007年9月19日北京航展上展出。本刊记者在康洛克中国总代理中坤（北京）国际商务服务有限公司的会议室中看到了这款巨大的82英寸液晶显示器，这款产品采用坚固的铝制外壳、高压缩防爆玻璃板，防护等级已经达到IP54和IP20，同时引入了康洛克独有的cALC（周围光亮控制）、cDCC（动态对比控制）、cPXS（像素转变）、cDPR（动态像素更新）等技术，有助于增强产品性能和延长使用寿命。康洛克集团CFO维德曼先生表示中国的机场、铁路/地铁等安装信息显示系统的领域，以及空中交通管制和对工业产品有苛刻需求的监控领域将是康洛克的主要市场目标，并将在中国建立信息系统和工业监控器销售机构、售后服务以及维修部门，以保证为客户提供全方位的服务。

英特尔发布16款45纳米处理器新品

2007年11月12日，芯片巨头英特尔公司在美国加州圣克拉拉市隆重发布了16款服务器及高端PC处理器。所有新品均采用全新晶体管技术，能够有效减少漏电量，成功奠定未来计算创新之路。这些处理器产品不仅增强了计算性能，有效减少了能源消耗，而且还在处理器的封装中弃用了危害环境的铅元素，并将于2008年采用无

卤化材料，为保护世界环境做出贡献。此外，率先在其内部数以亿计的晶体管中采用了英特尔最新的基于铪的高-K金属栅极技术。这一突破性技术亦被英特尔公司联合创始人戈登·摩尔称赞为晶体管技术40年发展史上所取得的最大进步，并为其明年开发新型超移动及消费电子“片上系统”（System on chip）产品打好了基础。

理光发布GRD Ⅱ数码相机



理光高层渡边龙太先生

2007年11月15日，理光公司在北京正式发布GRD系列数码相机的第二代产品GRD Ⅱ。这是继9月份发布消费类机型R7之后，理光今年内推出的第三款数码相机产品。理光公司高层、代理商和国内知名摄影师等一同出席了本次发布会。GRD Ⅱ延续了理光传统相机的造型，采用镁铝合金的黑色机身和28mm定焦镜头，厚度只有25mm，重量约170g。本刊在第一时间对GRD Ⅱ进行了评测，具体内容参见本期“新品初评”的相关文章。



软件圈

尚邮第三版隆重发布

2007年11月29日，巴别塔（北京）科技有限公司隆重发布尚邮（Instant mail）第三版，此次产品将更符合巴别塔的设计理念：开发一种可以帮助用户“无障碍沟通”的软件产品。尚邮是第一款提供给个人用户使用的Instant Mail产品。利用主动推送技术，为手机提供邮件即时收发功能，从此结束了通过手机上网输入用户名和密码查看邮件的繁琐过程，就像收发短信一样收发邮件。尚邮第三版经过半年多的测试和不断完善，产品设计更加人性化，在保留以往所有功能的基础上，完善了基本的邮件收发、服务器类型（POP3和SMTP）的自动配置等功能。新增了自定义接收邮件大小、对未读邮件提醒、邀请好友、邮件签名、密码保护、在线自动升级、支持CMWAP和CMNET接入等功能。

《会声会影11》全新上市

2007年11月8日，图形和视频处理软件企业Corel公司正式向市场发布了全新的图形和视频处理软件《会声会影11》。新产品向用户提供了制作精彩家庭电影所需的一切工具。仅需按照简单的分步式流程操作即可完成整个过程，可以完全专注于发挥创造力，不必因学习复杂的编辑功能而浪费时间。另外，影片向导是视频编辑新手的理想选择。可以从一系列引人入胜的主题中进行选择，并通过自动编辑功能营造专业的开场效果。特别是DV转DVD向导模块，是目前最快的DV转DVD方法，仅需开启DV摄像机并选择所需的素材，两步即可制成包含菜单、主题、转场和音乐的完整DVD。



网络帮

华胜天成携手戴尔签约艾默生

近日，IT综合服务提供商华胜天成通过与其重要战略合作伙伴戴尔公司的默契协作，成功签约艾默生网络能源有限公司（ENPC）IT系统运维及用户支持外包项目，项目为期3年。此次合作是华胜天成向IT服务外包领域迈进所踏出的坚实一步，为华胜天成业务突破IT基础设施外包瓶颈、上升到IT应用外包层面开辟先河。根据SLA（服务水平协议）提出的严格要求，在该项目中，华胜将与戴尔共同建立技术热线服务台及服务流程，所有必要的文档和流程都参照ITIL模型，实现客户业务流程的优化。此外，华胜天成设置了7×24小时响应呼叫中心、监控系统、短信系统、数据中心、现场工程师团队等诸多服务措施，保障项目的顺利实施。



记者言

Android是GOOGLE的未来？



■ 本刊记者　生铁

本刊截稿的这个月（也就是11月）月初的时候，谷歌终于正式宣布将联合多家手机厂商和运营商共同开发一款手机操作系统Android。前一段时期引得众人纷纷猜测的所谓Gphone手机，原来是网友们的一厢错觉——GOOGLE并没有去生产硬件产品。这家成立刚刚10年的公司，它很明白，互联网这个油矿还有着巨大的宝藏没有发掘。

很多互联网时代的幻想家预言过，当互联网能够更方便地脱离PC和网线之后，它的能量将是无穷的。GOOGLE显然赞同这一点。据悉新推出的Android系统是一套源代码开放的移动系统，它最大的特点很可能是更方便地在手机上浏览互联网。为了开发这个系统，它牵头组建了一个由33家终端和运营企业组成的组织Open Handset Alliance（开放手机联盟），这个联盟目前的成员除谷歌外，还包括中国移动、摩托罗拉、LG、宏达电、英特尔、高通、三星、TAT、意大利电信、西班牙电信、德州仪器、T-Mobile和Wind River等。

但是在这个名单里，世界上最强大的移动通讯制造商和开发者诺基亚、苹果和RIM并不在其中，它们都分别拥有自己的操作系统Symbian、OS X 和BlackBerry。除Symbian外，目前手机操作系统中的Windows Mobile、Palm和Linux也都是Android一诞生就要面对的强大对手。

手机操作系统领域内的主要对手对GOOGLE进军手机领域的消息表达了自己的观点。有不少人认为Android基于开源的系统本身就存在研发难度，而现在手机操作系统领域的市场版图也趋于稳定，Android未来的生命力能怎么样，还是个问号。但是笔者仍然认为它是未来一年手机领域最值得关注的消息。虽然Windows Mobile开发团队5年来一直在进行着GOOGLE希望进行的工作，但是GOOGLE对于网络的理解深度以及它的整体实力，未必不能超越现在所有的手机操作系统。GOOGLE希望Android可以靠广告来盈利，这无疑也是在延续它在互联网领域的旧有经验。GOOGLE的手机研发步伐显然是停不下来了，在明年奥运会的时候，或许就有采用它的最新手机面市。不过显然，一款手机的操作系统是否能够取得市场的成功，并不仅仅和它的互联网功能有关。Android未来会怎么样，明年有得瞧了。P



头牌新闻

《大航海时代Online》换东家，光荣游戏再度复航

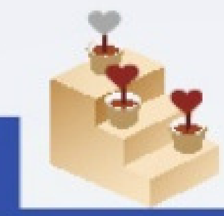
■ 本刊记者 蓝星

2007年11月15日，北京中荣巡游网络科技有限公司（www.zrplay.com）与世界知名游戏开发商日本光荣公司共同在北京美洲俱乐部召开发布会，宣布《大航海时代Online·黄金大陆》于11月20日开始正式收费运营。中荣巡游总经理时睦嘉、光荣公司会长伊从胜均对《大航海时代Online》在公测期间的表现表示满意，双方希望通过《大航海时代Online》的合作结为强固伙伴关系，共同开拓中国网络游戏市场。



不知这次光荣与中荣的合作能否使《大航海时代Online》的前进风平浪静

会上，《大航海时代Online》的项目总监渥美贵史介绍了“大航海”游戏的创作情况及国内用户非常关心的未来更新设想等内容。时睦嘉总经理、伊从胜会长和渥美贵史即席回答了众多记者的提问，伊从胜会长还透露光荣正在策划一款以中国古典题材为基础的东方幻想在线游戏，并表示期望与中国厂商结成伙伴关系，一起进行开发，这也象征着光荣公司与中国本土公司的合作将进一步深入。会后，渥美贵史先生接受了本刊及新浪游戏等媒体的专访，针对玩家感兴趣的问题，比如“大航海时代Online”未来发展方向、本土化及如何吸引新手玩家、帮助新玩家尽快上手等等，详细地阐述了自己的观点。对于记者提出的关于光荣公司PC单机游戏制作进度变慢等问题，渥美表示他相信光荣不会放弃PC单机游戏的开发。《大航海时代Online·黄金大陆》复航扬帆，希望它可以一帆风顺。P



晶合热点

WGT2007完美谢幕 xiaoT、LX各揽桂冠

WGT（World Gamemaster Tournament）是经中华全国体育总会批准立项，由华硕电脑、英特尔公司全程赞助的世界级电子竞技赛事。2007年度总决赛在经过11月16日至11月18日3天的激烈争夺后落下帷幕，各项冠军均已产生，也为今年的WGT画上了一个圆满的句号。《魔兽争霸》方面，去年WGT 2006冠军孙力伟（wNv.xiaoT）一路过关斩将成功卫冕，其中他在决赛中直落两盘战胜了本次比赛中唯一的外国选手，来自法国的Tod。首次加入WGT正式比赛项目的《星际争霸》几乎云集了国内所有的顶尖高手，是竞争最为激烈的项目，罗贤和沙俊春在半决赛中不幸相遇，罗贤取胜后最终如愿获得冠军，沙俊春屈居第3。在颁奖仪式上，华硕电脑中国区品牌中心总监郑威女士为获奖选手颁奖。在颁奖仪式上还举行了《跑跑卡丁车》项目决赛和MOD大赛，为现场带来了欢乐的气氛。



网易发动圣诞游戏攻势

圣诞节和元旦临近，网易旗下运营的多款网络游戏开始举办游戏内外的大型活动，为节假日进行预热。《大话西游3》日前已经启动名为“大话MM真人秀，敢爱敢秀”的玩家选秀活动，感兴趣的玩家可登录网易《大话西游3》官方博客（http://blog.163.com/activities/xy3girl/xy3girl.do）查看这次活动的详情。《梦幻西游》日前也开始举行圣诞节活动——“150万圣诞愿望大搜罗”，从12月10日开始，你可以把新年展望、朋友祝福、梦想呐喊，甚至不可能实现的奇思妙想挂到《梦幻西游》的圣诞树上。通过好友支持、游戏内积分或路人投票的方式，选出人气最高的愿望，优胜者有机会得到一份圣诞礼物包括为《梦幻西游》提供独家设计的iPod nano和时尚U盘等。详情可以登录《梦幻西游》官方网站。



昆明完美PK赛落下帷幕

“完美时空最好的年华，大型PK比赛送票活动”2007年11月10日在昆明市小菜园互动网城落下帷幕，包括Sony PSP、MP4和演唱会门票等奖品均被本次比赛的优秀选手所瓜分。经过11月3日的预赛，共有十多名选手进入最终决赛。在决赛的赛前准备中，进入决赛的选手马龙初赛时的112级+7套《诛仙》装备已经变成115级+10套的装备，足见选手对比赛的重视程度。经过紧张激烈的较量后，最终决战在115级的青云门玩家“魔神终级神战”和115级的鬼王宗玩家“你的眼泪”之间打响，“你的眼泪”依靠强悍的操作和优秀的意识成功击败“魔神终级神战”。



获奖玩家合影

汇众益智联手索尼打造数字影视人才培训

近日，北京汇众益智科技有限公司与索尼（中国）有限公司索尼中国专业系统集团就更好更多层次地培养中国数字影视节目制作专业人才、提高汇众益智数字影视学院学生对新技术和新产品的了解，达成合作意向。通过合作，索尼计划为汇众益智提供一定课时的新技术研修与实践的特别课程，学员通过在索尼相关设施的专业实践学习，力求了解和掌握在汇众益智数字影视学院原定课程体系之外的影视制作前沿的技术和产品的发展，索尼同时对此授予相应认证。作为这一特别课程的首次实践，汇众益智数字影视学院的首批毕业班师生等六十多人分别于11月6日和7日下午位于北京佳程大厦，在索尼专业演示厅进行了参观，在索尼高清影视技术学院听取了讲座。

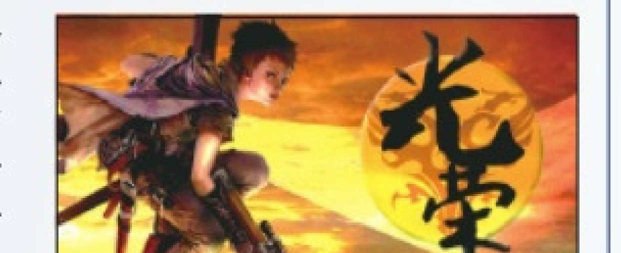


晶合新作

“玩网络游戏送青岛海景房。”

■本刊记者 生铁

北京泥巴谭网络技术有限公司对于老玩家都不陌生，最近该公司传出新的消息，该公司打算在新游戏公测的活动中赠送海景房。记者就这个消息采访了泥巴谭公司的副总裁邢山虎。



《光荣OL》宣传图

大众软件：能具体介绍一下您策划的这个最新游戏的公测活动么？

邢山虎：所有网络游戏市场运作者都发现一点：市场越来越难做。在2005年以前，网络游戏的主流媒体上，比如17173、Sina、腾讯，每投入1元广告成本，往往能够得到2个注册用户，而到2005年以后，1元注册成本仅能够得到1个注册用户，2007年以后，在传统网媒上投入5元甚至得不到一个注册用户。为什么会出现这种情况，归根结底是因为可挖掘的“新网络游戏玩家”越来越少。泥巴谭这一次运作的核心思路就是：全力挖掘“新玩家”——即中国彩民。“玩网络游戏送青岛海景房”就是抓住了年轻人不愿做“房奴”，国内彩民喜欢或者说习惯以小搏大的心理，巧妙地把彩民转化为游戏玩家。

大众软件：能否介绍一下北京泥巴谭针对此次活动新推出的两款新网游《光荣OL》与《魔幻大陆》？

邢山虎：一次市场推广同时推出两个产品，这也是我的创意。玩家口味是多样的，大部分游戏公司，一次市场费用投入，好不容易把玩家拉了进来，结果就因为玩家不喜欢某类风格，而白白流失掉，与其这样，那还不如在一次大的市场推广中同时推出两款或更多款类型不同的网络游戏，给玩家更多的选择。《光荣OL》的背景是人类帝国与兽族帝国对立，因此，在这款游戏中，PK成了最重要的元素。《魔幻大陆》顾名思义，这是一款经典的AD&D网络游戏，魔法师、战士、骑士、弓箭手这些最常见的职业会出现在游戏中，而攻城战获胜者将获得该城市的税收，并可以自行调整税率。


泥巴谭副总裁邢山虎



晶合声音

“我们的目标是营造第一虚拟交友社区”
——访苏州蜗牛副总经理何一希

■本刊记者 大漠小虾

游戏蜗牛是《大众软件》一直投入关注的国产游戏开发公司之一，我们和读者一起见证了这家公司从北京到上海的成长。2007年岁末，针对公司的策略、品牌形象等话题，我们采访了苏州蜗牛副总经理何一希。

大众软件：2007年已经接近尾声，回顾整个年度，游戏蜗牛的战略是什么？


何一希重点介绍了公司的长远规划

何一希：我们之前开发的《航海世纪》《机甲世纪》都有一定的市场针对性，但由于非大众产品，不能赢取更为广泛的用户支持。因此，《舞街区》就是游戏蜗牛在休闲、大众化游戏上的一个试水之作。大众化的具有创新性的产品，是游戏蜗牛接下来的努力方向。

大众软件：《舞街区》作为游戏蜗牛下半年的主打产品，目前运营情况如何？你如何看待目前音乐类游戏越来越多的趋势？

何一希：《舞街区》目前运营情况良好，我们不失时机地在9月和11月推出了新版本。目前《舞街区》的注册人数已突破1000万人，很好地完成了我们的预期。在海外市场方面，《舞街区》在韩国、泰国和我国台湾省也已开始运营。目前市场上的音乐类游戏其实都有各自的目标市场和针对性，我们的目标是营造第一虚拟交友社区。

大众软件：《黑暗与光明》有什么最新进展可以告诉大家？

何一希：《黑暗与光明》中呈现的是中世纪的虚拟社会，我们获得运营权后，就开始针对亚洲玩家特点进行大幅度的调整工作。它绝不是对原作的简单汉化，而是在保留游戏原有特色的基础上，更换了几乎全部的美术资源，同时对游戏的难度、经济体系进行针对性的完善，预计2008年年中将正式推出亚洲版。

大众软件：明年公司会有什么新的动作？我们了解到游戏蜗牛有一个长远的形象和品牌计划，可以给我们介绍一下这方面的设想么？

何一希：明年的战略调整，将主要在市场行销及海外市场拓展方面加强力度。建设长远的形象和品牌计划，一直是我们的重点。其中一个重要的举措，是发布《第一虚拟》这个全新概念的产品。它结合Web 2.0和3D虚拟的特点，采用先进的RIA（富媒体架构）技术开发，具有完全可视化操作和可自由制定的特点，是一个全面展现用户网络形象的平台。

"需要针对大陆地区的实际情况制订游戏运营计划"
——访宏象网络副运营长兼产品总监刘孝椽

■本刊记者 大漠小虾

刘孝椽，现任宏象网络副运营长兼产品总监，具有十多年游戏运营经验，2001年携《笑傲江湖Online》由我国台湾省转战大陆地区，见证大陆地区整个网游市场的飞速成长。在《唯舞独尊Online》封测之际，针对玩家普遍关心的一些问题，他接受了《大众软件》的采访。

大众软件：《唯舞独尊Online》已经在大陆地区开始测试了，对这款游戏你有什么期望？

刘孝椽：首先，作为本土研发的产品，在初期我们就和国内主要的音乐人与音乐公司开始深度合作，如蔡依林与EMI公司专门为《唯舞独尊Online》制作的主题歌曲。此外，我们与环球、索尼等公司都有各种合作，彻底结合了国内的流行音乐生态。蔡依林新发行的《特务J》和周杰伦即将发行的《我很忙》，我们都尽可能第一时间在游戏中提供。相较而言，我们能更贴合国内流行音乐市场的需求。



宏象网络副运营长兼产品总监刘孝椽

大众软件：《唯舞独尊Online》最大的特色是什么？

刘孝椽：我们更强化玩家与玩家间的互动。玩家可以像在现实生活中一样，在舞蹈区与其他玩家飚舞，遇到志同道合的朋友也可以到社交区酒吧坐坐。我们并没有野心打造一个全方位社区，但我们提供一个让你放松心情、缓解压力的很好的场所。

大众软件：请问宏象网络是否考虑在大陆地区设立开发团队，制作新的网络游戏？

刘孝椽：关于这个问题需要澄清一下，我们的研发团队早在3年前就已经成立，包括《唯舞独尊Online》与Game淘平台下的多款产品，都出自这支团队。我们的研发方式较国内大多数团队不同，《明星斗地主》与《明星拖拉机》是大陆地区研发团队独立完成的，而《唯舞独尊Online》则是两岸研发团队通力合作完成的。目前，我们也有几个"杀手级"研发计划在秘密进行，希望未来能渐渐透露给各位知道。



晶合人物

蔡依林



2007年11月，《唯舞独尊Online》蔡依林歌友会在北京星光现场上演。本次大型歌友会是由宏象网络《唯舞独尊Online》与北京电视台、新浪网等各方合作推出的。现场除有蔡依林的劲歌热舞之外，还安排游戏互动环节，以及蔡依林现场PK《唯舞独尊Online》玩家的精彩演示。



晶合快评

游戏奇闻

■本刊记者 生铁



虽然笔者一直怀疑暴力游戏可能对人的心理成长有正面的良性作用，但是我的研究只能拿自己做测试，所以一直不敢得出这种结论。但是，最近有一则新闻说美国德克萨斯州A&M国际大学心理学系助理教授克里斯多弗·J·费格斯博士发表了一篇研究报告，该报告称，不仅玩暴力内容的视频游戏与实际的野蛮侵略性无关，而且暴力游戏还提供了更有益于人的心理健康发展的因素。他在的研究报告中称，暴力游戏可能是部分孩子接受教育信息的良好媒介，也可能有助于某些社会团体，特别是那些在真实世界中遇到社会问题的人。另一项积极的发现是，玩视频游戏还会促进一种安康的感觉，这正符合人类的一些通常需要。他还认为：电子游戏就像许多新的媒介和技术一样处于"道德恐慌"的中心，甚至是在科学界。可以肯定的是，某些游戏制造商应当因其发行的游戏而受到谴责，但是科学界也有过分的时候，他们常常会给公众灌输一些低水平的信息。他认为电子游戏中的暴力和现实世界里的野蛮行为并不存在必然的关联。

我觉得不论暴力游戏对青少年和成年人是有益还是弊，都最好不简单地下结论。这个费格斯博士得出的理论有24份调查报告为支持，但这还不够，我们需要更专业的心理学研究。

不过即使游戏暴力对玩家无害，游戏本身的乐趣对玩家造成的沉迷仍然是有害的。国内一个27岁的玩家，据说为玩网络游戏已经整整3年没有关过电脑了。也就是说，自他24岁起，他就没关过电脑。3年前他玩的游戏是网络游戏《侠义道》，他白天上班时电脑不关机，始终在线挂机，他的理由是挂机可以增加角色的活力和声望。活力和声望又有什么作用呢？活力可以使玩家做更多的事而声望可以提高其在游戏中的排名。"如果白天电脑关机，就会耽误角色增加活力，一天的时间就浪费了。"这位老玩家如是说。

很多做熟食的老字号声称自己煮肉的锅没停过火，是百年老汤，这一听就不是真的，同样，3年没关电脑也不确切，这位玩家曾因为长时间用电脑导致机器运行速度太慢而关过几次电脑。而且就这么玩游戏，还没耽误他结婚生子。"说我是极品玩家还行，骨灰级玩家我还达不到。"——他还真谦虚。现在他又开始玩《魔兽世界》了。玩了3年游戏，他得出了个什么结论呢？"网游这东西不玩则已，一玩就上瘾。现在我没那么痴狂了，游戏毕竟是游戏，达到消遣的目的就行。"换得这个结论的，是他3年里投入游戏的几万块钱和无数的宝贵时光。P



■ 北京 小柔柔

策略	制作：宇峻奥汀	上市日期：2007年底
	发行：游戏天堂	推荐度：★★★★

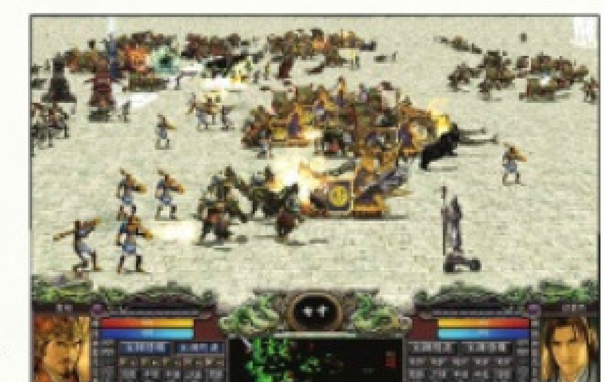
《三国群英传Ⅶ》除了兵种的改进外，在战场模式上也有很大突破。除了千人战、冲阵外，还新增了更有震撼效果的“突击战”。究竟有何创新，原有的战场模式有何变化，让我们一起来看看吧！

突击破阵地，布阵占先机


冲阵兵冲向敌阵

突击战是以寡敌众的一种作战方式，重新使我方占有优势。突击战上没有武将，完全由突击士兵来进行决战。突击士兵以冲破敌方底线为首要目标。成功冲破底线的士兵会对武将造成一定的伤害，并且使之离开战场。而成功冲破底线的突击兵，会依照本身的强度对武将造成相对的伤害。如设置一组冲城锤队所花费的冲阵点是3点，那每一个冲城锤兵冲过阵地时将对武将造成3点的伤害。当时限到或双方已无残存士兵时，以体力较高者为胜。玩家可自由运用冲阵配置数，在自己的阵地上构筑防御工事以及法术陷阱来防御对手的突击兵，并巧妙地使用突击兵突破对手的阵地。


我方井然有序的列阵


冲阵兵相互冲突

如何进入突击对决呢？在两军对阵时，也就是玩家选择要千人战或是单挑的时候，现在多了突击对决的选择。智力越高的武将，越容易计诱对手斗阵。当对手接受突击对决时，就会开始对突击进行配置。玩家可以利用现有的配置，自由地在战场上配置各种士兵、城墙、陷阱。配置的数目是与玩家的等级以及智力高低相匹配的。

冲城炮车纷出笼，铜人战车作前锋

突击战中，如何运用少量的兵力达成最大的战果，才是重点！而兵种的选择、陷阱的配置，将是考验玩家参谋智慧的重大课题。玩家于前作中所熟知的冲阵士兵以及军事防御工事，都可以在突击战中使用。在突击战中可使用的士兵、防御陷阱具体如下：

冲城锤	行动方式为直线前进，以木槌攻击阻挡于前方的物体，体力略高
锹攫队	行动方式为上下蛇行，以铁锹攻击阻挡者，体力略低的初级兵
炮车队	行动方式为上下蛇行，以抛射炮弹攻击阻挡者，可越过障碍攻击。体力虽然不高，但其威力惊人
掷雷队	行动方式为上下蛇行，以抛射手雷攻击阻挡者，威力比炮车队略低
战车	高速绕圈行进，以长枪攻击阻挡者，是最快速的突击兵
铜人	采用直线前进，以剑气攻击多个目标，拥有很高的耐力

游戏中可以使用的防御工事有：各式城墙、拒马枪、弩箭楼、长弓楼、雷火台、飞石台、滚檑台、机铁箭楼、元戎神弩等。可以使用的法术陷阱有：赤焰阵、猛火阵、剑轮阵、深渊门、挪移阵等。玩家可以在突击战开始前，缜密思考如何运用防御工事、法术陷阱来重创敌军，从而达成以小搏大的高超战果。


敌方冲阵配置


冲阵配置

帐中运帷幄，变阵克群雄

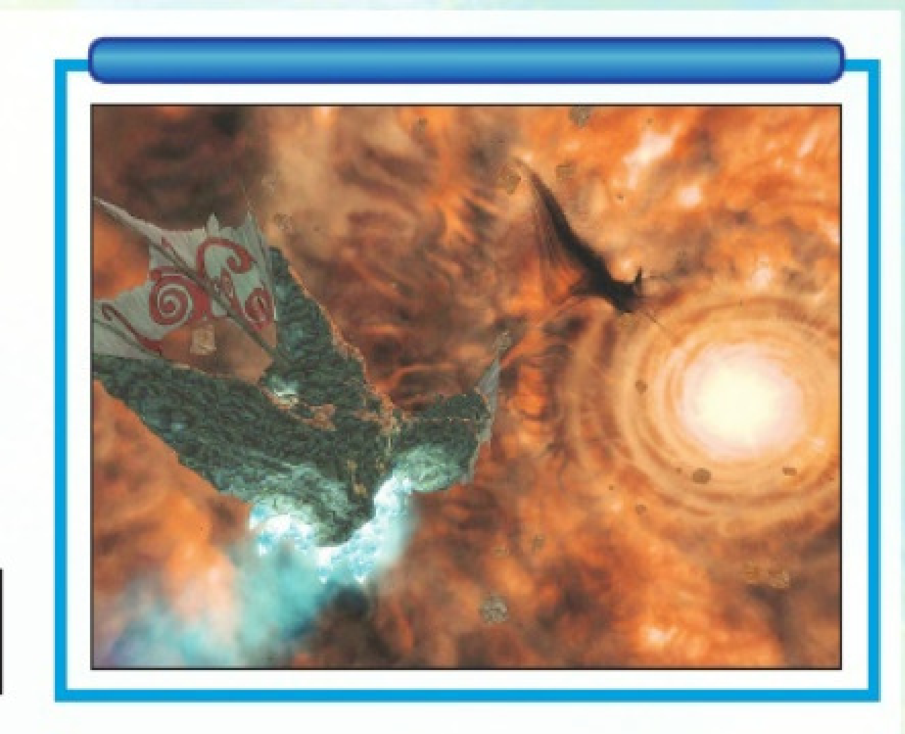
在本作中新增了阵形相克的要素，突破以往单调的阵形对打，更体现了战术的重要性。玩家可依照战场上敌方的阵形配置，来选择相克的阵形属性，以达到先立于不败之地，并克敌制胜之目的。合理的阵形可以增加士兵的能力，像增加防御（体力）、攻击（命中）、跑速等属性。特别要注意的是，一旦进入会战时是无法临时变更阵形的。因此玩家必须在会战开始之前，审慎分析敌我双方之势，选择对我方有利的阵形。

如果玩家想要亲眼目睹各阵形的威力，还需等待《三国群英传Ⅶ》上市方可亲身一试。

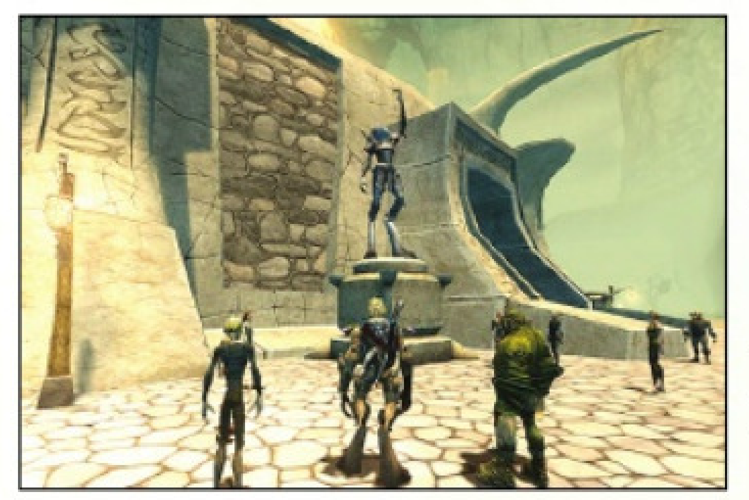
方形之阵	最初始的阵形，虽然没有突出的地方，但是结构完整，适合防守，可以增加士兵的防御力，属于盾阵
翔鹰之阵	具备高机动力的阵形，可以提高士兵的战斗速度，非常适合进行追击战，属于剑阵
天地之阵	顾名思义，此阵奇妙之处可谓巧夺天工，不但进可攻、退可守，还可以随时应变各种突发状况，可以大幅提高士兵所有能力。非常人所能布置的阵势，属于极阵的类型
雁形之阵	如大雁展翅般的形状，适合分兵包围，可以大幅提高士兵战斗速度，属于剑阵
箭矢之阵	此阵强调突进能力，在强化士兵战速的同时，还可强化士兵攻击力。面对胆怯的敌兵，用此阵形可一举击破敌兵，直捣黄龙，属于锤阵
钩形之阵	能够同时强化防御力及攻击力的阵形，以犄角之势冲锋，不但攻击强大，更可左右兼顾，属于盾阵
锥形之阵	比箭矢之阵更为强化了攻击速度和穿透力的阵形，可大幅提高我方士兵的冲锋能力。若是由万夫莫敌的猛将一马当先带头杀入敌阵，其威力更加强大，属于锤阵
圆形之阵	完全固守的阵形，拥有所有阵形中最高的防御力，属于盾阵
水镜之阵	无形之阵，以因应对手所摆出的阵势来决定我方阵形的阵式。由于其变化莫测，要是有相当智能的军师带领，可以将所有不利的战况化为无形，属于无阵

The Chronicles of Spellbo
魔咒编年史

■ 北京 白金浪人



大型多人在线	制作：Khaeon Games	上市日期：2008第一季度
	发行：Khaeon Games	推荐度：★★★

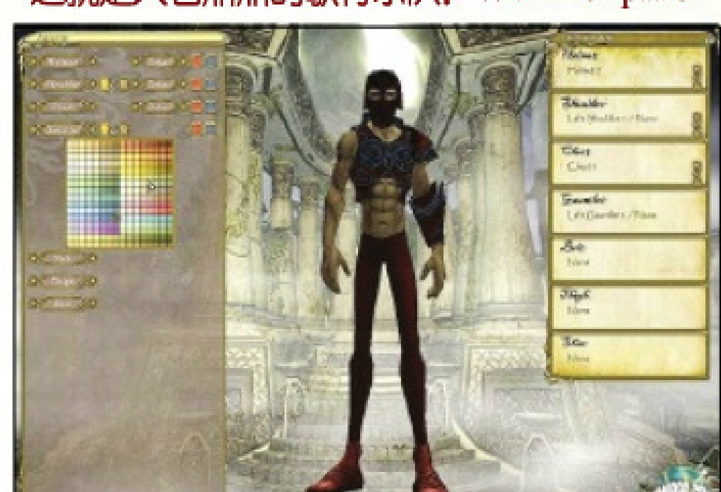

游戏的场景比较有特色

《魔咒编年史》的背景故事发生在上古时代的一次世界大战之后，原来的世界已经支离破碎，被严重毁坏。在这片焦土上，人类和一个名叫Daevi的恶魔种族为了生存而发生了激烈的争斗。人类军队占领着地面，Daevi族人则控制着巨大的地下世界。

玩家在游戏中可以扮演这两个种族中的任意一方，并参加不断占领新地区的战斗和军事活动。在透着强烈战斗气氛的游戏设定下，玩家的游戏乐趣将首先锁定在建立自己的王国以及征服你的敌人这个具有挑战性的过程。另外，《魔咒编年史》的游戏地图做得比较庞大，完全可以满足那些有探险欲望的玩家。游戏设计工作室一度宣称《魔咒编年史》将挑战传统的剧情模式，游戏的背景故事不再与游戏过程分离，玩家在游戏中的行为选择在一定程度上会直接影响游戏世界的变化。

《魔咒编年史》使用著名的Unreal（虚幻）2.5引擎开发，它是目前国外最为流行的游戏开发引擎。据官方公布的游戏试玩画面来看，游戏人物和场景看上去都比较自然且具有质感，画面没有明显的多边形或锯齿效果。这个游戏工作室继承了欧美游戏开发者对游戏场景优秀的刻画能力，创造了一个风格奇幻荒芜的末日世界。值得一提的是游戏场景中天空的设定比较丰富：在地下世界，你将会看到一个漆黑但又有巨大光源漏洞的天穹；在战场上，天空又变得混沌，日月无光。游戏中还有异度虚空的场景，那里时空扭曲让人感到混乱和不安。

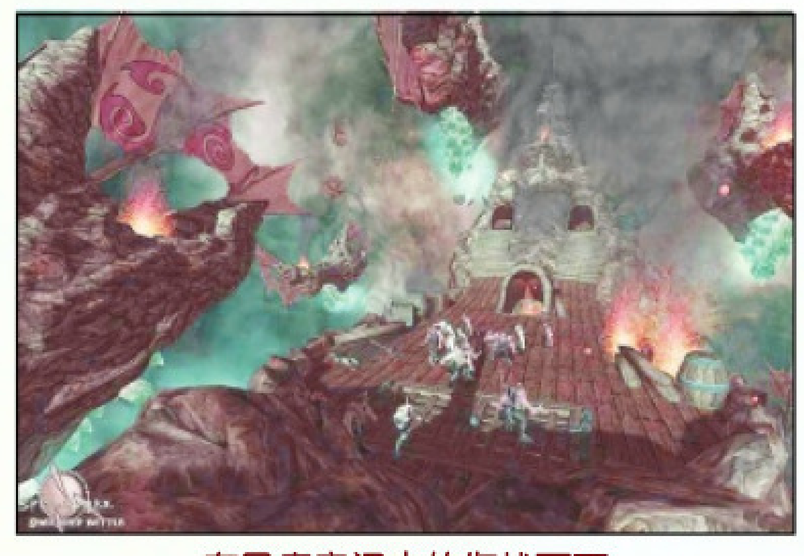

这就是大名鼎鼎的歌特乐队：Within Temptation


人物创造画面

制作公司邀请了来自荷兰的著名流行摇滚乐团“Within Temptation”为游戏配乐。Within Temptation成立于1996年，是一支表现出色的荷兰美声派死亡金属乐团，音乐风格以华丽、激昂和冷艳著称。虽然这个乐队有的作品凄美飘逸绝伦，就像月色下寂静的湖，但他们的大多作品都是狂热好战的。看得出来，游戏的设计者压根就没打算让玩家在游戏里过上休闲宜人的轻松日子，他们更像是计划把人们扔到一个危机四伏的末日世界，给你发上一件武器，再放段摇滚煽动一下。至于最后你在游戏中是征服者还是被人征服，那都不关他们的事……


在地下世界作战，常常可以看到这样的场景


这个场景颇有《波斯王子》场景的风范


在异度空间中的作战画面

游戏中的两个种族——人族和Daevi的恶魔都比较接近欧美玩家所接受的外型风格：人族身材苗条，男性马脸，女性则一脸雀斑；Daevi恶魔有着向外弯曲的腿和一双羊蹄子。

在游戏中两个种族都可以选择3种职业：战士、盗贼和咒师。和同类型游戏一样，战士适合正面的近身肉搏；盗贼适合埋伏和刺杀，还会使用一些弓箭飞刀；咒师则善于使用法术和魔咒，伤害高却最容易被人杀死。相比时下职业种类繁多的网络游戏，《魔咒编年史》的职业设定倒是颇有返璞归真的风格。

虽然职业不多，但游戏实际操作要求却不低。工作室全新设计了游戏的操作系统，取消了目前网络游戏中普及的“自动锁定战斗”（点一下怪的名字就进入攻击状态）功能。这样一来，玩家在战斗中要反复操控自己角色的行动，才能将角色的战斗力发挥到极致。这样做的目的，可能是想提高玩家在游戏中的紧张感和投入度。当然，这种冒险的行为也会导致一些初级玩家很快对这款游戏失去兴趣。

总体来说，《魔咒编年史》是新近网游中风格新颖的一款作品。快节奏的战斗速度、奇幻的游戏世界都是吸引玩家的地方，比较适合喜欢激烈PK的玩家。

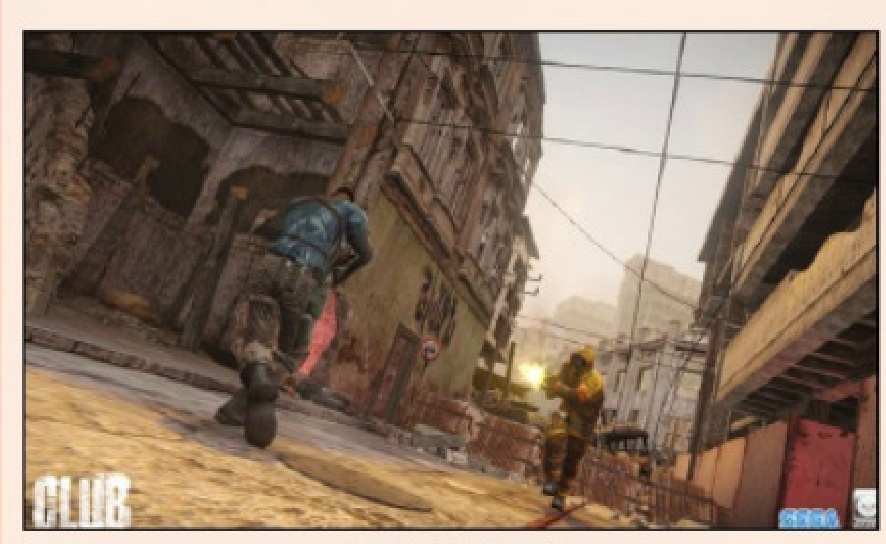
The Club
杀戮俱乐部

■ 北京 小吴

动作射击	制作：Bizarre Creations	上市日期：2008年2月
	发行：世嘉	推荐度：★★★★

互动世界的《终极标靶》

当年奔赴好莱坞发展的吴宇森凭借《终极标靶》一片，在大银幕上首次获得了北美影迷的认可。该片叙述了一个集团为了丰厚的利润，将无家可归的流浪汉作为“人靶”，提供给那些钱多得无处花的富豪们寻求杀戮刺激。《杀戮俱乐部》（以下简称TC）的背景和《终极标靶》一样，一个类似的犯罪集团主导了一切，但故事中并没有尚格云顿式的正义主角去铲除邪恶。玩家将扮演的，正是这样一个杀戮游戏的“参与者”，或者称为“受害者”。



街头的生死战

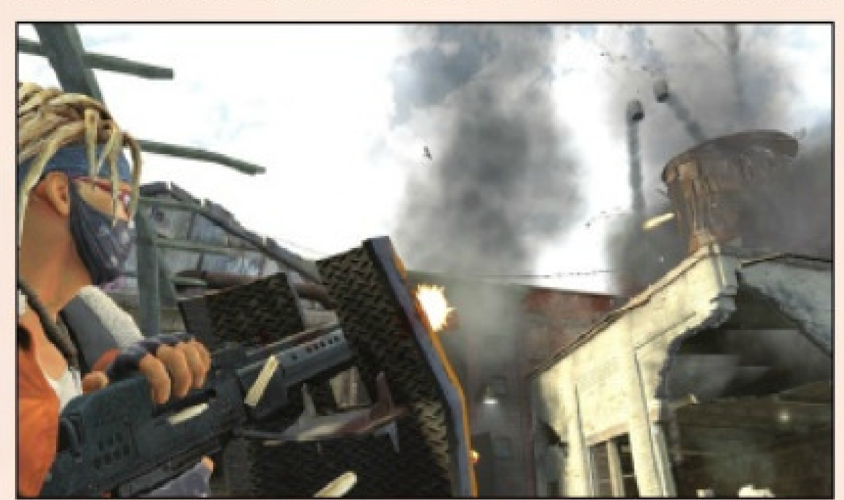
在TC的故事中，一群富豪将游戏的参与者们带到地球上最危险的地方，然后安排众多的黑帮势力对这些人进行追杀，通过这种“真人秀”来寻乐。只有在规定时间内逃出去，参与者才能获得生命的延续权。这些参与者中有一部分就是富豪团体The Club的成员，他们单纯为了追求刺激而参加这场游戏，也有为了丰厚的赏金来进行这场生死赌博的人，更有一些是被强行投入死亡牢狱中的普通市民。他们唯一的目的，就是活下去。

游戏中将有8名可操控角色。目前公布的2名角色，一个是无恶不作的俄国黑手党分子Dragov，另一个是因吸毒而被辞退的前纽约警察Renwick。每个角色都有自己独特的速度、耐力等基本数值，并且还具备专属特技。

街机风格的复活

Bizarre Creations这样解释TC独一无二的游戏风格——“它将是传统街机动作游戏和《哥潭赛车计划》的融合体”。街机游戏的特色相信不少玩家都很清楚：火爆爽快、全程高节奏，绝对不会出现大篇幅过场动画或者无人可打的“空镜头”。《哥潭赛车计划》（Project Gotham Racing，简称PGR）则是由Bizarre Creations在Xbox系主机上开发的王牌竞速游戏。和传统赛车游戏最大不同之处在于，它不但要比最快到达终点的速度（结果），更要比拼驾驶过程中通过漂亮技术动作而获得的奖励（过程）。TC也从自家的这款王牌系列作品中吸取了不少游戏方式。

在TC里，没有在流程中进行存盘或者CheckPoint的设计。一场游戏开始，玩家必须集中全力，与死神赛跑。整个逃脱过程必须要在规定时间内完成，并且还必须通过击倒敌人来累计足够多的分数。和《生化危机4》的佣兵模式类似，单个击倒敌人所获得的分数十分有限，需要玩家快速、精确、连续地击倒敌人以获得“连击”，从而让分数成倍增加，才能获得离开地狱的单程车票。即便在没有敌人出现的时候，玩家也可以通过对场景中既定物品的大肆破坏，来获得分数，维持整个流程的火爆风格。



这样的发型够酷

游戏中共有4种模式。生死狂奔（Sprint）：这一模式下敌人数量不多，但火力非常强悍，玩家的目标就是活着到达目的地。时间挑战（Time Attack）：类似于《生死时速》中公共汽车上那枚一减速就会爆的炸弹，

敌人的火力和防护同样出色



威尼斯的复杂水网，同样是“杀戮俱乐部”会员们的乐土

主角只有20秒的存活时间，这显然无法维持活着冲到终点。但每次击倒一名敌人，就会获得5秒的奖励，形成连击后可以获得更多的生存时间。而一旦玩家的行动慢下来，那么很快就会一命呜呼。火力生存（Run the Gauntlet）：类似于生死狂奔模式，不过这是在规定时间内完成的。围攻（Siege）模式：让玩家置身于一片开阔地中，周围有大量的近身肉搏型敌人，而玩家就要火力全开，在时限内杀出一条血路，堪称火器般的《真·三国无双》。目前制作组已经通过视频演示，对外展示了一个发生在东欧监狱中的关卡。狭窄场景中的弹雨横飞和火爆节奏，其直观表现效果非常令人满意。

武器方面，游戏中安排了17款在现实中知名度极高但却很少在动作射击游戏中登场的枪械，包括意大利的SPAS-12霰弹枪、俄国的AK-74突击步枪、奥地利Steyr Aug突击步枪和美制M60机枪。同时还允许玩家以就地取材的方式，使用场景中的各种物品作为肉搏武器使用。如果你钟情于火爆的街机动作游戏，那么TC将是回味童年乐趣的一个选择。P

Space Siege
太空围攻

■ 游侠 神之影

角色扮演	制作：Gas Powered Games	上市日期：2008年第一季度
	发行：SEGA	推荐度：★★★★



在完成次世代即时战略《最高指挥官》之后，著名设计师克里斯·泰勒所在的Gas Powered Games又将精力转移到动作角色扮演的类型上。但这次的目标并不是《地牢围攻Ⅲ》，而是另一款全新的原创游戏《太空围攻》（Space Siege）。根据游戏名称来看，战场已从幽暗阴森的地牢向广阔神秘的外太空过渡。至于其他内容，据说会给玩家带来与“地牢围攻”系列完全不同的感觉。

人类面临灭绝之灾

故事发生于2056年。为了寻找新的殖民地，人类在138年内相继发射了18艘太空船，但却没有一艘成功完成任务。随着外太空种族Kerak的来袭，地球处于毁灭的边缘，一艘名为“阿姆斯特朗”的太空船载着部分难民逃离了地球，这艘太空船也成为保存人类文明火种的最后希望。尽管太空船逃离了地球，但这并不意味着一切都安全了。Kerak没有怜悯之意，它们对这艘太空船的攻击从来没有停止过。

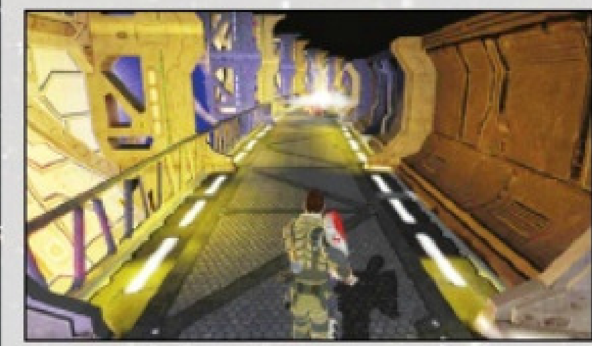

机器人是你唯一的伙伴

通过生化改造，能力得到提高

在这样的情况下，太空船上的人们都认为死亡是注定的，他们选择了沉默。但一名机械工程师Seth Walker却站了出来，拿起手中的武器进行了回击。而这名机械工程师也就是游戏的主角，玩家将控制他来保护太空船的安全，同时担负着拯救全人类的使命。

道德决定开放式剧情

很明显，这是一个好莱坞式的科幻剧情，不过游戏中存在着一个道德标准，它将影响整个故事的进程和结局。在冒险过程中，玩家背负着无比的重任，但却要面临两难的抉择。可以选择放弃人性，将自己身体的每一部分进行生化改造，从而成为一个强大的机械战士，但这样做会导致你与设法拯救的人群越发疏远。如果不希望是这个结果，也可以选择保留人类身体而不进行改造，仅靠天生的力量和灵活性来对付太空种族。不过这样的话，难度会比较大，拯救人类的希望也会变得渺茫起来。在这左右为难的情况下，决定命运的权力掌握在玩家手中，玩家必须做出一个果断的选择。无论哪种选择都会影响剧情的发展，周围的人们也会根据你身体的进化程度来做出不同的反应。因此，游戏结局将会呈现多样化，即玩家拥有多种方式来完成拯救人类的使命。


太空船就是战场


记住，你只是一名人类

改造程度决定游戏难度

面对如此强大的外星种族，手无寸铁的你根本不是他们的对手，但周围的环境却为你提供了增强自身能力的机会。属于高科技产物的太空船上拥有不少生化改造材料，你能通过它们来为自己的身体增添一些机械物体，从而拥有足够的攻击力去对付那些强大的敌人。在改造过程中，玩家可对武器、铠甲、特殊装置进行升级，而且所需的材料也都相同，因此玩家在材料有限的情况下必须考虑哪种升级更为重要。不过，生化改造是一把双刃剑。如果你改造得很厉害，虽然改善了作战能力和杀伤力，但整体难度也随之提高，你要面临更困难的挑战。随着游戏的深入，你还能学到各种特殊的能力，其中包括缩短必杀冷却时间的能力和增加手雷爆炸范围的能力，它们能够让战斗变得稍微轻松一点。


与《地牢围攻》不同，这是热兵器的时代

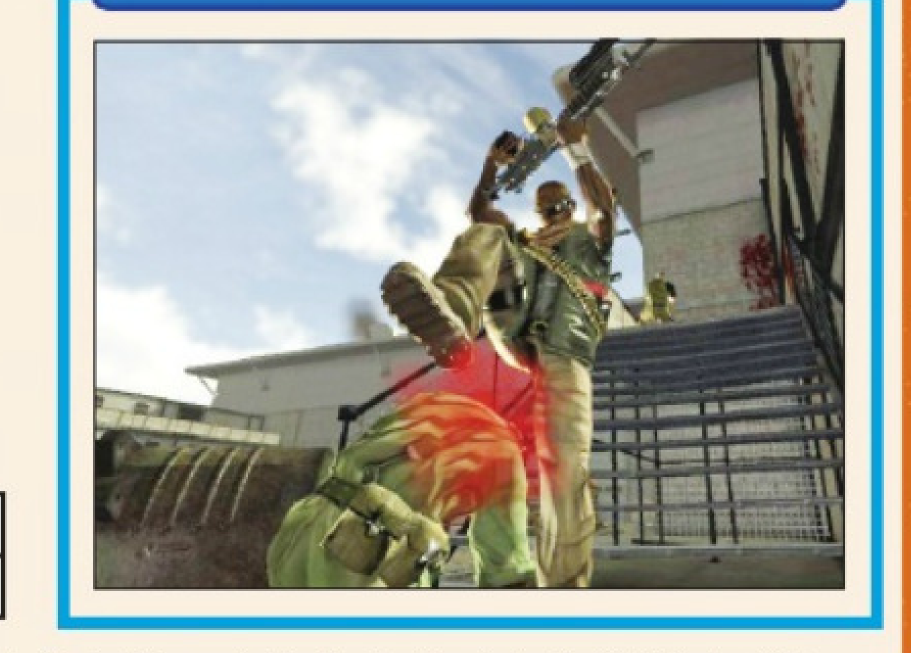
冲出地牢，飞向太空

在《太空围攻》中，玩家将告别阴森恐怖的地牢，辗转于迷人的外太空。不过这一切都是背景而已，太空船将成为游戏里唯一的战场。可别小看这艘太空船，它的体积相当庞大，承载着所有幸存的人类。同时，这也是一个危机四伏的高科技场所，不少怪物已经潜伏在船舱内，试图袭击没有防备的目标。在今年的E3上，Gas Powered Games曾播出一段试玩影片，向世人展示了其独特的光影效果，广阔的作战区域给人留下了很深刻的印象。不过据设计人员透露，他们的重心将会放在对话和声音方面，努力将游戏营造成一个真实的世界。此外，《太空围攻》还会突出一个崭新的多人模式。它允许4名玩家共同执行任务，每个任务都有难易度的设定，玩家可根据自己的情况进行选定。一般每个任务都要花费30分钟的时间才能完成，这对于玩家来说是个不小的考验。P


太空船内的灯光效果将是一大亮点

遭遇外星怪物的毒液攻击


Conflict：Denied Ops
冲突——否决行动



■江苏 防弹手柄

射击	制作：Pivotal Games	上市日期：2008年第一季度
	发行：Eidos	推荐度：★★★★

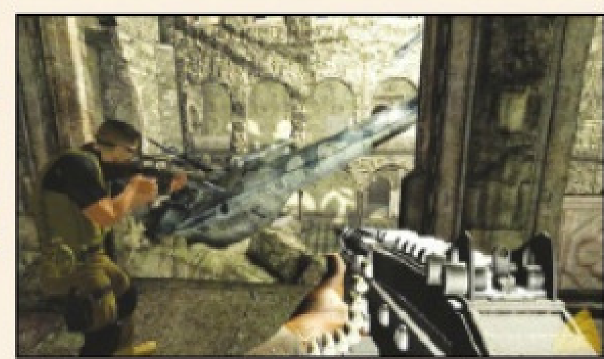
求新求变的FPS

在欧美PC游戏市场，FPS一度就是“动作游戏”的代名词。近些年，随着玩家品味的逐渐提高，那些动辄以血肉横飞为卖点的FPS游戏，逐渐被《战争机器》这类强调战术性的动作射击游戏所取代，主视角在临场感方面的优势，也在越肩视角的冲击下不复存在。主视角存在观察和移动方面的先天不足，这使得战术策略性很难施展，而糟糕的队友AI，也让单人模式中指挥战友进行配合成为噩梦般的体验。FPS要生存下去，从越肩视角那里取长补短是必不可少的。即将由Eidos推出的《冲突——否决行动》（以下简称DO）就是试图打破FPS游戏长期以来“找人、打人”模式的革新之作。



机枪手使用的Minimi SPW轻机枪，这应该是早期的装备

双人合作，是DO有别于传统FPS的一个突破



DO的故事发生在南美洲的一个小国。由于政局不稳和军队腐败，这个国家很快就陷入内战，叛军也从秘密渠道获取了核武器，严重威胁地区的安全。CIA派出了由一名重武器手和一名神射手组成的二人小组秘密潜入该国，负责解决这次的危机。狙击枪和机枪的搭配，是步兵地面战的黄金搭档，但光靠这个组合去应对一场核战危机，更多要依靠玩家的头脑了。这款以二人配合为卖点的FPS，和即将在Xbox 360平台发售的《双人军团》（Army of Two）非常类似，但前者以主视角展开的游戏方式，必然会在“战术”这一要素的展现上，采取截然不同的解决方案。

团结团结再团结

为了突出这是一款战术至上而不是靠子弹吃饭的FPS游戏，DO中的敌人火力非常迅猛，并且直接射击拥有掩体保护的敌人，其攻击判定也将是极低的。玩家的法宝之一，是利用掩体来和敌人周旋，但考虑到主视角存在拐角观察方面的不便，相信制作组宣传的这一卖点应该不会较传统FPS有何突破之处。另一个法宝就是两名角色之间的合作。多人模式中可以进行双人合作闯关，单人模式中则是由AI控制一名队友，通过玩家的指令进行战斗。基本的战斗方式就是一人做砧板，以吸引或者压制对方的火力，另一个玩家主控的角色迂回到侧翼进行攻击。这并不代表吸引火力的永远就是那名倒霉的机枪手——在中远距离和少量敌人交火后，玩家确实需要由机枪手进行正面压制，由狙击手进行点射。而在通过敌情不明的开阔地带时，就需要狙击手占据高处进行留守，玩家操作机枪手快速通过，由狙击手的火力来保护自己免受突然出现的敌人的射杀。

一谈到和AI合作，不少玩家一定会有不少痛苦的回忆，如《尖峰战士》（GRAW）系列中那些不听指挥、专门往敌人子弹上撞的“无脑”大兵们。根据今年E3上的展示来看，DO较好地解决了这个问题。玩家可以随时在两名角色之间进行切换，由于全部流程只需要指挥一名战友，因此也不会出现复杂的战术选单。基本的控制命令为“压制”，由玩家框选屏幕上的一部分区域，队友则会对这一区域内的敌情进行优先反应；“集中火力”命令可以让队友对单个目标进行火力全开式的射击，这一命令还可以实现目标的攻击顺序；“移动”命令非常类似RTS游戏，玩家长按右键，用屏幕上出现的黄色小格子来指示队友的下一个目标点，然后以左键进行确认；此外还有最基本的“跟随”和“停止”命令。通过队友命令，玩家还可以控制伙伴和场景发生互动。如将黄色光标移动到门上点选，队友就会和玩家合作进行室内搜索、清除等标准战术。首先在墙的一侧将门打开，然后投掷震撼弹，玩家则携带武器冲入室内进行扫射。根据目标和队友特性的不同，玩家和场景之间的互动也不仅仅只是开门这么简单。比如狙击手可以入侵敌人的电脑系统；机枪手则可以在油罐、军火库中安装C4炸药，还有一个王牌绝技——登上悍马或者小型装甲车辆的炮塔，使用大口径武器进行鸟枪换炮式的火爆压制。



狙击手大人看起来很酷啊！



看来这家伙是跑不掉了

从一而终

整个游戏中玩家不但只能和一名战友合作，你手中的武器，也将是不可替换的。这就意味着弹尽粮绝之时，即便满地都是敌人遗留下来的AK47，你也只能干瞪眼了。狙击手除了狙击枪以外，只有一支M92F手枪充当副武器，机枪手也只能额外携带一支火箭筒作为压制武器。作为“补偿”，DO引入了武器升级的设计。在一关结束后，系统会根据两名战士的战斗数据给予一定的经验值，用来购买附加装备。在视频演示的早期关卡中，机枪可以加装大弹鼓和附带一支榴弹发射器，而狙击枪则可以加装枪用摄像机，用于在拐角处以不露头的方式进行安全射击。

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 柔·蜇无敌

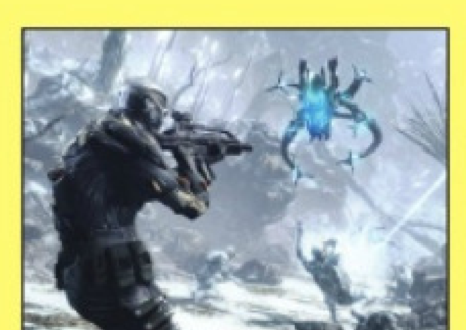
前言：近期的游戏无论从数量还是品质来讲，都达到了本年度的巅峰状态。在如此大作频频的冬季，窝在家里享受游戏带来的乐趣实是妙事一件——前提是，你拥有一台性能足够强的电脑。



孤岛危机 Crysis

射击 推荐度：90

为了地球和人类的命运，玩家将在游戏中带领一个爆破小组进入茂密的热带雨林、天寒地冻的冰封之地，与外星异型展开殊死搏斗。逼真的画面是游戏的一大卖点，实际也证明，只要你的电脑配置过硬，本作将带你步入一个真实的游戏世界。



制作：Crytek
发行：美国艺电
上市日期：2007年11月12日

时空飞梭 TimeShift

推荐 射击 推荐度：90

“时间”是游戏中最终极的武器，玩家只要穿上量子装，就能够减缓、停止甚至倒转时间。而在使用这些特殊功能时，画面也会呈现扭曲、淡化或雾化的华丽特效，强化演出效果。某些关卡必须善用支配时间的功能，才能够扭转不可能的劣势而顺利过关。



制作：Saber Interactive
发行：Sierra Entertainment
上市日期：2007年11月1日

突击英雄 Assault Heroes

动作射击 推荐度：75

本作中，玩家将扮演某特种部队的唯一幸存者，任务是找出一间秘密的地下实验室。玩家将有机会驾驶重火力的四驱车、灵活的快艇，或是穿上军靴，杀入重重敌阵，与对方展开激战。游戏可分单人或双人合作模式进行。



制作：Wanako Games
发行：Sierra
上市日期：2007年11月6日



战争机器 Gears of War

推荐 射击 推荐度：90

本作中有6个单人战役章节，新的“King of the Hill（山丘之王）”多人游戏模式，3张新的多人地图，游戏编辑器以及所有Xbox 360中可下载的19张多人地图。另外，在Xbox 360版本中一直无法遭遇的Boss Brumak也将亮相本作。你所要做的，就是更新你的机器配置。



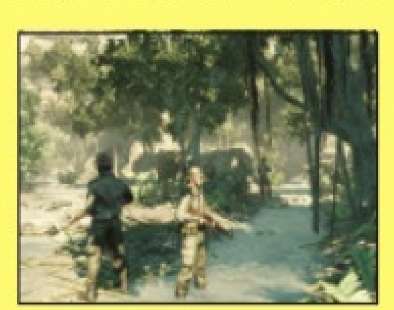


制作：Epic Games
发行：Activision
上市日期：2007年11月7日

命运战士——血债 Soldier of Fortune: Payback

射击 推荐度：80

除有完整的单人游戏模式外，还有死亡竞赛、团队死亡竞赛，消灭、团队消灭，夺旗、占领等多种多人模式，并且还有玩家游戏追踪记录功能。



制作：Cauldron
发行：Activision
上市日期：2007年11月15日

最高指挥官——冒牌盟友 Supreme Commander: Forged Alliance

即时战略 推荐度：85

本作中新加入了一个强大的外星势力Seraphim，共出现110个新的作战单位，一个新的单人战役，同时游戏的图像得到显著加强，电脑的AI也得到了进一步强化。



制作：Gas Powered Games
发行：THQ
上市日期：2007年11月7日

使命召唤4——现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare

推荐 射击 推荐度：90

本作与该系列所有前作相比有了显著的变化，从二战背景转向现代乃至未来战场。支持最多54名玩家同时在线游戏，这无疑意味着玩家将体验到前所未有的大规模多人游戏乐趣。



制作：Infinity Ward
发行：Activision
上市日期：2007年11月7日

暗黑之门——伦敦 Hellgate: London

多人在线角色扮演 推荐度：75

虽然本作中出现了多种新颖的创意，但与之前玩家的热烈追捧反差较大的是，游戏在初面市时并未获得想象中的好评如潮：华丽的画面和另类的游戏模式，并没为它带来“3D版暗黑破坏神”的美誉。

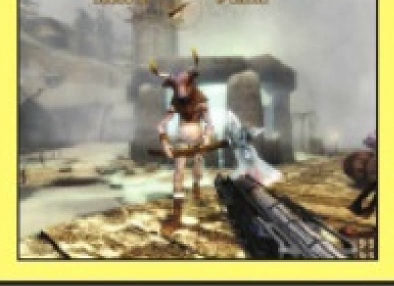


制作：Flagship Studios
发行：Namco Bandai/Electronic Arts
上市日期：2007年11月1日

止痛剂——嗑药过量 Painkiller: Overdose

推荐 射击 推荐度：90

作为《止痛剂》的最新资料片，本作中加入了新的武器、16个独特关卡、新的怪物、Boss等。多人模式将一如既往的强大，同时兼容原版的地图和MOD。



制作：Mindware
发行：Dreamcatcher Games，JoWooD
上市日期：2007年10月30日

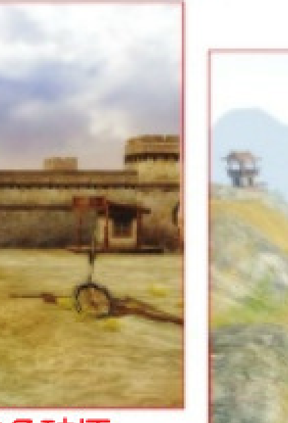
波澜壮阔的国战
《赤壁》全景式前瞻

由吴宇森导演，梁朝伟、金城武、林志玲等明星出演的电影《赤壁》，目前正在如火如荼的拍摄中。而《赤壁》的同名网游，也已经进入到推出前的最后冲刺阶段。这样一款拿下了同名电影改编权的网游，究竟将会以什么样的面目出现在我们面前呢？

■北京 茕茕

华丽引擎再现三国古韵

完美时空的《赤壁》，使用了公司自主研发的最新版Angelica 3D引擎，力图还原在三国历史中最为重要的“赤壁之战”。当然，赤壁之战只是游戏的背景之一，那段家喻户晓的历史中，还有很多故事适合游戏元素的发挥。它将以三国鼎立的争斗为游戏的主要框架，在完美时空的新作中，这还是第一次引入阵营的概念，从而更充分体现了三国争霸的真实场面。游戏中，玩家可从魏、蜀、吴三个阵营自由选择，从而代表自己的所属国家，加入三国时代波澜壮阔的国战中去。作为游戏的焦点，游戏开发者已经确认，“赤壁之战”将更好地被刻画出来；玩家可使用自己的角色，真正体验那场青史留名并奠定三分天下基础的大战。



▲ 废弃的城邑，被战争破坏

▼ 一夫当关，万夫莫开





▲ 看起来像是个安全的驿站

▼ 夜色下的茅屋，图像效果很好



游戏架构凸现写实元素

▲ 北国风雪，似乎已近塞外了



▲ 幽暗的山洞，也许是个副本



▼ 这难道只是风车?



▼ 怪物设定——蛮族狼骑兵



作为2007年ChinaJoy最受期待的网络游戏之一，《赤壁》希望加入一些独特的游戏方式和全新的设计理念。开发者强调，游戏将完全按照史实绘制最合乎三国风貌的场景，让玩家可以根据真实的三国地图进行冒险。此外，令人惊喜的是，游戏借鉴了曾在《完美世界》中颇受欢迎的自定义头像功能并加以改进。玩家可以在《赤壁》中拥有自己独一无二的角色形象。

当然，最令人印象深刻的，是游戏中人性化的姓氏祖籍设定。在《赤壁》中，你也可以报上自己的名号再前去作战。籍贯的设定会决定角色的天赋和特长，如果你和吕布、关羽、赵云等人沾亲带故，说不定天生就对戟术、刀法或枪法有所精通。

角色养成内容丰富

《赤壁》的角色养成功能，为玩家提供了贯穿游戏生涯的众多职业分支。你将有18种截然不同的“武道历练”剧情，包括修习厨艺、学习医术、修炼工匠等。这些技能很有可能成为玩家今后立足江湖的根本。

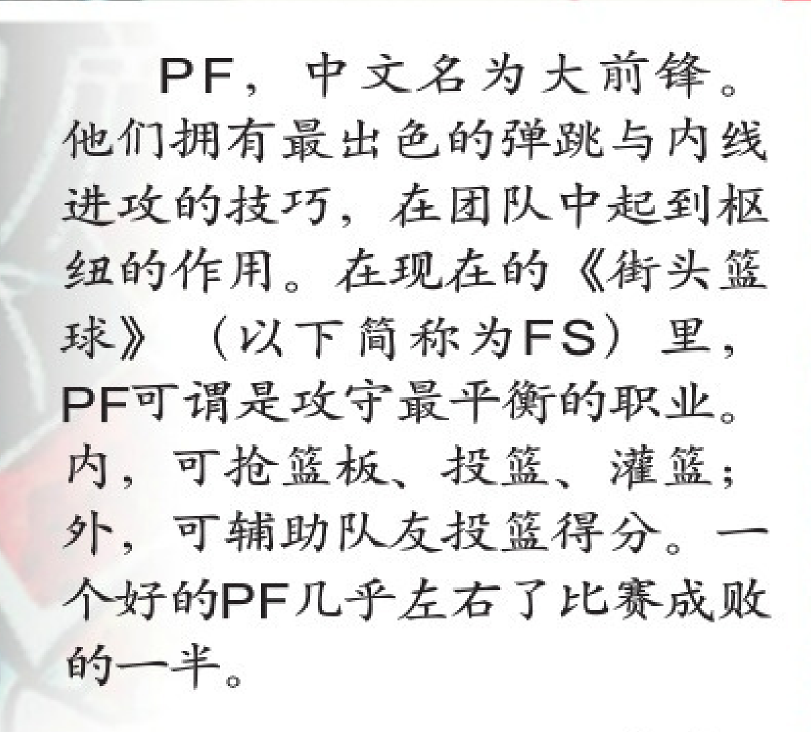
在《赤壁》中，如何来提高自己的地位，地位象征是什么？这些问题都可以在《赤壁》的声望设定中得到解答。玩家根据需要和NPC、势力发展关系，可以影响到周围人物和怪物对你的友好度。到了游戏后期，当声望达到顶级，甚至还有一定几率可以获得独一无二的神器。玩家不需要通过杀怪或副本来获得声望，你生活中的一举一动都可能给你带来你所希望得到的声望。

赤壁
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：12月份封测
●官方网站：http://www.chibi.com

战斗系统节奏明快



《赤壁》中重点设计了武器系统，为玩家提供了十八般兵器，让你可以手持方天画戟乱战群英、斜挎青龙偃月刀纵横沙场。在战斗中，人物的移动可和各种攻击方式有机结合，能够一边移动一边使用攻击技能或压制对手。特别是可以在特定的相对位置（如敌人背后）使用高伤害技能猛击对手，这更多地考验了玩家的智慧，而不单纯依靠级别的高低或装备的优劣。P



FREE STYLE STREET BASKETBALL

失重时代 《街头篮球》新版本揭秘

PF，中文名为大前锋。他们拥有最出色的弹跳与内线进攻的技巧，在团队中起到枢纽的作用。在现在的《街头篮球》（以下简称为FS）里，PF可谓是攻守最平衡的职业。内，可抢篮板、投篮、灌篮；外，可辅助队友投篮得分。一个好的PF几乎左右了比赛成败的一半。

■上海 寒羽

3分球防守的新特点

首先来看新版本Freestyle中，G系列出现了哪些新技能吧。笔者认为可以将所有技能分为3类。首先是3分球类，如定点3分；其次是内线近距离类，有滑行上篮与极限爆扣；最后则是内线中距离（也就是所谓的中线）类：出现了虚实转身的克隆版——虚幻转身抛投。

3分球，是SG的专门技能，当然我要说的不会是让PG去用，而是要说怎么去盖它。新版本中盖帽的要求提升了不少，这是对PG基本功的最好考验。其实也不用害怕，PG的跑动和运球的综合移动能力会比同级别的SG高得多，所以在面对SG时，只要稳一点就可确保万无一失。回到正题上来。定点3分球的动作看上去不一般，好像感觉很快，其实不然。玩家在发动它时必须有一定的时间调整位置，也就是说，它必须站在原地才能发动。这样解释我想大家就可以明白了——只要不被晃倒，就完全可以防住这个技能。一般情况下，SG使用这个技能完全是找“盖”。



▲ 新技能梦幻舞步

▼ 新技能凌波微步



虚幻转身？虚幻转身抛投？

最后我们来说说中线的技能，也就是虚幻转身抛投。这个技能完全等同于SF或PF的虚实转身，但虚幻转身抛投不可能做到SF或PF那样远、中、近投皆可（如果是这样，SF的存在还有什么意义？），它主要负责中线进攻。说实话，PG虽然经过上一次改版中投准度有所上升，但还没有质的提升。除非你特有感觉或实在被逼无奈时用这招也许有些效果，毕竟也算是出其不意。个人建议，要使用这个技能最好和跳射一起捆绑使用效果较好。

最后来说说新的晃人技能：换手突破2。这个技能其实和背身晃人1差不多，相当好防，只不过在新人区里，两个技能搭配使用可以造成很大威胁。但和背身晃人2比起来那自然差得远，毕竟这个技能的定位应该是一个用处不大的过渡技能。

对篮下技能的探讨

▲ 新道具——可爱护士装

▼ 全新设计的庆祝动作



其次我们来说说内线近距离类，也就是俗称的篮下。滑行上篮这个新技能，感觉就像站在角落里跑步射篮。它一般在由中线向内线移动的同时发动，虽然起始点在中线，但完全属于内线技能。PG的近投其实是很准的，过去PG在如何从外线移动到内线且不被抄球上伤透了脑筋。这个技能基本解决了这个问题，只要晃过对手再向里走两三步便可发动，很像以前用SF的极限Rush打法（开局晃一下，再向前走两步，接着就用霸王步或灌篮得分，整个过程顺利的话只需要三四秒钟）。当然，PG的弹跳不及SF优秀，但只要把握好距离使用这个技能也可以造成相当大的威胁——毕竟C在篮下无法防守这一球，势必要另外一人来防，这样就可以造成3分出手的机会。只要配合和传球得当，胜利就离你不远了，毕竟PG不是专业进攻者，而是要最大限度地扰乱对手的节奏与动作。

关于极限爆扣，个人感觉，如果对方是盖帽高手，即使是新版本中盖帽成功率下降的情况下，他们也可以轻松把这个技能盖掉。毕竟极限爆扣属于直线进攻技能，这对C来说是小菜一碟。当然，如果你有多余的技能槽，装上一个也没有坏处，只是别冲上去就扣，多做几个假动作吧，否则就是送帽了。

新技能介绍完了，说说笔者的总体印象。笔者认为，新版本中增加了PG的内线技能，就是为了让大家不要只注意3分球。因为PG的重点不在3分，一个好的PG打出彩来一样可以赢得尊重。记住我们的最终目标是胜利，而不是3分球。3分球的力量的确很大，但盲目追求3分效果一定是PG的致命伤。因为PG的3分技巧不如SG多，准确度也没有SG高，况且PG本来就定位于防守型后卫，用自己的弱项去搏命岂不是得不偿失？

相反，如果我们把注意力放在内线，就可以发挥PG最大的力量。跑动加运球的数值可以让对方完全跟不上节奏，如果有队友的掩护就能够有更好的发挥。加上新版本的技能，PG几乎可以和高等级的小前锋媲美！跑动迅速、抄球准确、多样化的技能、可外可内可中线，PG只要使用得当甚至可以完胜SF。只要走出误区，经过一番磨砺之后，相信PG能够发出钻石一般的光彩！P

街头篮球
●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.fsjoy.com

《诛仙》推出《三界天书》之后，下一个让我们期待的内容自然是战场的开放。当大家都满级之后，战场是真正体现我们装备、操作、配合、意识的最佳场所。作为目前《诛仙》中最神秘的部分，战场究竟会给我们带来什么样的惊喜呢？

■湖北 猪仙人

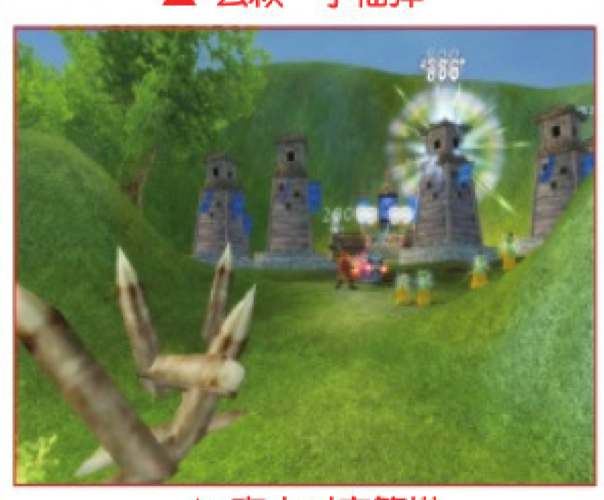
仙魔大乱斗
《诛仙》战场功能展望

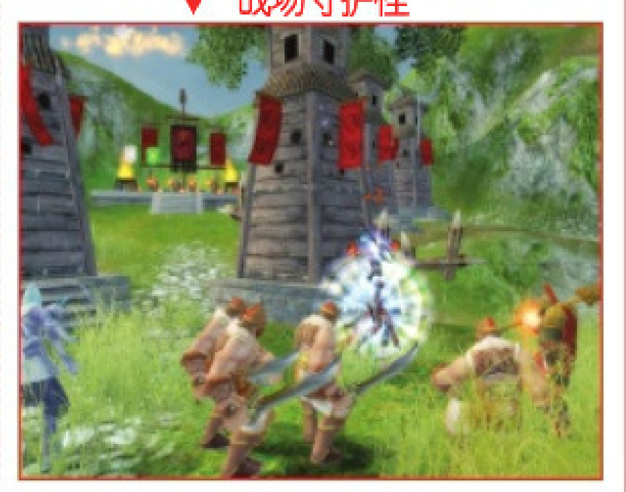
战场背景：神秘力量的崛起

在《诛仙》的世界中，兽妖入侵使整个世界发生动荡。然而，偏偏在天下大乱时有人出来趁火打劫。他们如土匪一样打家劫舍、为非作歹。这时，两股新兴势力——逸龙轩和隐仙阁希望通过自身力量来化解这场灾难。他们开始协同各大修真门派对抗兽妖，并决定于界河定期举行“天下会武”，印证相互所学，提升自身修为，同时也广邀天下英雄共赴盛会，以挽救天下苍生，平定中原浩劫。


▲ 丢颗“手榴弹”


▼ 艰难的相持阶段


▲ 攻击对方箭塔


▼ 战场守护怪

战场流程：摧毁标志性建筑

战场分为两大阵营，分别是逸龙轩和隐仙阁，双方的颜色标识分别是蓝色和黄色。在战场内，分属两个不同阵营之间的玩家可任意互相攻击，比赛时间为45分钟。在战场中阵亡，玩家不会有任何物品和经验值损失；复活后不会出现在之前临近的城市，而是战场内特定的复活点。两个阵营的复活点也同时是安全区，玩家在安全区内不会受到攻击，也就不用担心在某一方取得强势后，去复活点附近进行屠杀了。

战场内两个阵营都拥有带有各自阵营颜色的怪物、普通建筑（弩塔）和标志建筑，两方怪物均会由系统不断自动生成。所有建筑都会自动攻击射程内对方阵营的角色，所有怪物都会自动攻击对方阵营的角色、建筑。打战场的目的就是摧毁对方的标志建筑，但在摧毁所有的普通建筑前，该阵营的标志建筑都处于无敌状态。一旦一方的标志建筑被摧毁，该势力将会被判为失败；45分钟内，如果任意一方都无法摧毁对方的标志建筑，则会判为平局。《诛仙》的战场同样有几条不同的路线向敌人发起进攻，因此，你将拥有更多的战术选择。

进入战场：公平公正的原则

根据玩家等级的不同，每个服务器上会有固定向某个阶段玩家开放的战场。在这些固定线路上，都有一名战场报名NPC。玩家只要同他对话，选择自己相应级别的战场，就可以开始加入比赛。每个战场最多能容纳24人，其中每个势力的最大入场人数为12人。在战场开启前，只要报名排队的人数没有达到上限，所有符合战场等级的玩家都可以自由报名。而一旦战场报名人数满员，后续玩家就无法继续报名，只能等到比赛开始后，针对下一轮的战场报名排队了。

需要提醒大家的是，玩家在战场中时，掉线、小退或退出后，再次上线均会自动退出战场，并出现在战场报名NPC处，再次加入战场须另行报名。为了防止某些人恶意进入战场又立刻退出，影响交战的公平性，所有玩家在距离上次进入战场30分钟后才能再次报名。

《诛仙》中的战场奖励

《诛仙》中对战场的奖励主要是“仙基值”，也就是战场积分。在战场中获胜的一方会获得80点仙基值，失败方则获得10点，如果比赛打平则双方各得30点。除了根据最终的比赛结果确定积分外，游戏还针对每场战斗中玩家的贡献进行评比。玩家进入战场后，会获得两个临时数值，分别是杀敌数和被杀数。系统会根据本次比赛中的杀敌数进行排行，而杀敌数最高的玩家会获得额外的40点仙基值。

除战场积分外，游戏中还有其他奖励。玩家和怪物在死亡后会随机掉落“地灵石”，通过它可在战场内换取某些带有增益效果的状态，即便玩家死亡，状态也不会消失。这些增益效果，有些非常强大而实用。如“魂戍天机”不仅可增加自身攻击力，还可最多吸收为自身20倍的气血伤害；而“魂煞天机”除了增加攻击威力外，还带有攻击吸血的效果，鬼王、合欢这种高攻击门派拥有它之后，就近乎无敌了。

玩家被对方阵营的玩家杀死后，系统还将自动生成一枚天晶石。玩家在达到一定仙基值要求后，可以兑换各种战场装备。这些战场装备的属性远高于同等级的普通装备，并且可以带出战场外使用。



诛仙
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.zhuxian.com



暴走男的获取

《卓越之剑》NPC“肯”全攻略

作为一名战士，肯的身世在《卓越之剑》（以下简称为GE）中最值得我们去探讨；而作为一名武者，肯的战斗招术也在GE中广为流传。很多喜爱他的玩家都把肯比作李小龙，这与他凌厉的腿功有着不可分割的关系，也让他成为最受欢迎的NPC人物之一。

■湖南 晚风

肯的获取方法与战斗要点

这么一位能力十足、动作帅气并拥有一头红发的强大人物，是如何获得的呢？那传说中的“疾风腿法”，又该如何学习才会拥有呢？

首先，笔者建议进行任务的等级为30级，这时候你可能已经完成过一些前期任务。获得肯的任务大多数需要跑路，很多玩家为了节省多角色操作时间而选择一个角色去跑任务。但当你要回去送奶果时，一定要记得选好自己的队伍——因为战斗就要来了！接到取奶果任务时，一定要在交任务时选择多角色操作。多角色队伍的组合可以多种多样，但要收服肯，战士这一职业是必须的。道具师也很重要，另外一个可以随意搭配，但最好不要选火枪手，因为他吸怒的速度比战士快。战斗前，趁肯开箱子时赶紧设置你的角色，选好队长，免得一会太乱。基本上，战士需要装备的技能要有“死亡范围”，该技能5级时效果更好些。此外，道具师一定要设置成自动加血。

战斗开始后，战士一定要首当其冲，道具师在稍近一些的地方为战士治疗。注意自己还是要带些血瓶的，一般30个就够，害怕重来的带50个更好。死亡范围能将肯击倒，这对于你恢复战士的状态有很大帮助。战斗后期会出现迦米奥充当你的帮手，不要管她，依然按你的计划去攻击即可。




▲ 大名鼎鼎的肯

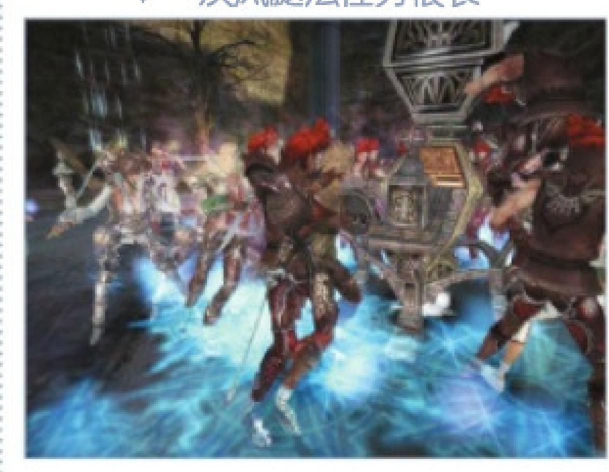
▼ 大家都是冲着这一脚去的



“疾风腿法”的任务流程

▲ 任务中战斗很多

▼ 疾风腿法任务很长



战斗胜利后你就获得了强大的肯，可当你创建人物后却发现，那个被交口称赞的“疾风腿法”姿势怎么没有呢？别急，这个技能可得你自己去努力找，下面就来看一下过程。

创建肯后到科贝拉城中心的喷水池旁触发任务，这时候会出现3个小混混，打败他们后出现一位老者。老者只是说话，你可以上去攻击，但他不会掉血，他交待完剧情会自己消失。消失后新任务出现，你需要到食品店找迦米奥，对话后她会给你一瓶生命泉水。带着泉水来到雷波多的格斗教官处，对话后进入一场百人战。建议玩家将肯放到刷怪的中心位置，按下空格键让其自动攻击就可以了，打够100人完成任务。

接下来去科贝拉的教官处，进入场地后只出现5个人，迦米奥的哥哥也会出现，但战斗结束后肯发现失手将他哥哥给打死了。

这时回食品店会受到迦米奥的责备，但进入副本后不用管哭泣的迦米奥，只管把她所在那条路上的箱子都踢碎就可以了。尽管迦米奥还在哭泣，但你还是要带肯来到科贝拉的了望台。在这里再次遇见那3个胖子，杀死后会出现6名格斗教官。

将格斗教官击杀后，去找科贝拉的格斗教官助理（注意是找助理），即可进入墓地副本。

在墓地副本，点墓碑会出现神秘的老头。他会让你去废弃码头的小木屋找他。经拜尔罗来到废弃码头，在中心位置找到小木屋后去点门，这时老头发话要你进行修行。到这里大家一定明白了，这位神秘老头就是肯的腿法师傅弗雷茨。修行分为两天，第一天是让你杀乌龟，点稻草人进入副本。但在这里你不用杀光副本中的怪物，一路杀过去点天然岩石就可以完成任务。

第二天依旧点稻草人进入副本，消灭一定数量的野狼就可以。而当你再次去点稻草人时，任务要求你去破坏天然岩石，完成后还需再点稻草人进入副本杀熊怪。到此，修行过程才全部完成。

学业有成后就要考试，师傅会让你挑战他的3位高徒，分别是科贝拉的拉斯·卡萨斯、雷波多采石场中的守卫列恩以及弗雷西奥三岔口雕像边的那位男矿工。把他们全部击倒后，回到废弃码头的小木屋寻找师傅，对话结束后，终于能够获得梦寐以求的“疾风腿法”了！

最后要说的是，与肯的获取任务相比，获取腿法的任务过程中战斗相当多，并且多以副本为主。因为这是对肯的修炼，所以尽管你可以操作3个角色去领任务，但进入副本后却只有肯一人去应对，所以事先请准备好大量的VIS，去购买足够的药水吧。P

卓越之剑
●制作：IMC Games ●运营：第九城市
●游戏状态：10月31日公测
●官方网站：http://ge.the9.com

新资料片《法宝传奇》发布已有几个月了，不少玩家都在第一时间获得了法宝，但大家手中的法宝还普遍处于原始状态，并未进行修炼。原因很简单，法宝修炼需要大量的投入，但效力的提升程度却还是未知数。因此，笔者“勇敢”地尝试了一下法宝修炼……

《梦幻西游》师门法宝修炼之体验

■广东 谈无欲



遇宝篇：雷兽法宝入手

很多玩家可能和笔者一样，通过任务收获的法宝要么自己用不上，要么就是属性不合胃口。

笔者一日漫步街头，不经意间打开一个摊位，一个水属性雷兽吸引了我。这个法宝有属性加成，又是天宫的专用法宝，价钱也不贵。雷兽对辅助类型法宝有额外1%加成的效果，对诅咒系法宝有1%降低效果，正是笔者想要的，于是立刻买下，拥有了第一个适合自己用的法宝。



▲ 刚刚到手的雷兽

▼ 修炼到了第7层





▲ 7层还是显示属性+1

▼ 第8层才是王道！



初探篇：徘徊不前的尴尬

装备上法宝，乾坤塔技能等级果然增加1。为了让法宝发挥更大的潜力，笔者立刻开始修炼。第1层，没效果；第2层，没效果；第3层，还是没效果，而此时每天的修炼次数已经用尽。于是笔者打开所有能用的号，把每个号的法宝升级机会都用上，效力还是没提升。第2天，同样令人失望，不得已笔者向朋友求助，终于把雷兽练到7层。兴冲冲地装备上法宝，满怀希望地打开技能栏，发现属性还是+1！这是怎么了？

修炼到8层需要3356万点经验值，笔者145级的角色一天修炼14次，每次修炼经验466 894。也就是说，需要连续修炼5天多才能达到下一层次。这时，笔者开始在街头寻觅，终于又买来一个水属性雷兽。笔者要看看，两个相同法宝同时装备的属性叠加情况——坊间有个传说，说法宝的效力是存在“小数点”的。

再探篇：“小数点”的试验

关于小数点，就是说两个加1.5级效果的法宝，如果单独装备，显示出来的效果是1，但如果同时装备，显示的就是3。老谈这次就是要测试是否存在2个单独装备+1级的法宝，同时装备后是否有+3级的效果。短暂修炼后，笔者两个雷兽的属性只是简单叠加，传说中的小数点却并未出现。

几天后，法宝终于升到8层。8层的法宝没让笔者失望，自称已能“纵横三界”的法宝让乾坤塔技能等级提高了2级。笔者一周的努力加累计6000万点经验值终于修成了正果。

解惑篇：常见疑问的确切解答！

笔者这次修炼前后整整一周，两个雷兽目前的等级是8层+8层，同时使用能提高乾坤塔技能4个等级。帮战中，笔者携带法宝出战，平添不少自信。总结这一周的修炼过程，有些经验可以提供给大家，同时也产生不少疑问。比如说，增加师门技能等级的法宝，所能提供的效果最高到底是多少？如果修炼到8层增加效果为2，那么修炼到9层是否还能有提高？如果最大提升量是2，那第9层法宝有没有修炼的必要？关于这些问题，在最近的官方活动中游戏的策划作了明确解答。

问： 封系专用加技能的效果如何体现？是和封的几率有关吗？

答： 法宝有1%的加成或降低效果，封系专用加技能的效果的确与封的几率直接关联。

问： 封系专用法宝第8层和第9层有什么区别？是否考虑垃圾法宝的用处，毕竟一个区的封系是在少数的。

答： 封系法宝属性直接体现在封的成功率上，而小数点现象确实存在，但只是不显示而已。显然，封系法宝9层也有修炼的价值。

通过对封系师门法宝的探索，可以看出其前景广大。装备两个有增强属性的封系法宝能为玩家增加5级技能等级，并有成功率+2%的提升，这将大大提升封系在PK战中的地位。封是靠成功率吃饭的，能封准比什么都重要。而对满级玩家来说，师门法宝更是突破自身极限的一个途径。所以封系玩家要好好把握这次机会，让法宝成为掌控PK台的利器，让法宝成为真正的“宝”。

梦幻西游
●制作：网易　●运营：网易
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://xyq.163.com

卡通赛车新贵
《极道车神》封测试玩体验

由上海冰动娱乐自主研发的《极道车神》是近期比较受人瞩目的一款竞技类网游。与同类游戏相比，它的画面表现力更为突出。此外，其独特的拼车功能和星座设定，也更能满足玩家的自定义需求，也让整个游戏更具现代气息。

■北京 冰糖

拼车：DIY乐趣的体现

《极道车神》中的所有赛车都是由玩家自己拼装而成的。可以说，进入游戏的第一项工作，就是给自己拼出一辆能上阵的赛车来。这和许多游戏中选车直接比赛有很大不同，你需要在细节上考虑赛车的性能表现。玩家可以挑选不同外观、不同性能的车体部件，拼装出属于自己独一无二的赛车。同时，玩家还可根据不同的比赛模式赛道，装配不同性能的车体部件，增加自己夺冠的保险系数。

《极道车神》的赛车由基本车、车身、车头、车尾、车轮、发动机6种配件组成，赛车配件根据性能由低到高分为E、D、C三个级别。这一点和真实的越野赛有很大的相似之处，不同的是，玩家只需要在电脑前做一名赛车手就可以了。不过为了照顾不太懂得车辆性能的玩家，游戏也设计了性能各异的整车。玩家也可以选择购买天才技师们拼装完毕的现成拼装车，它们往往附带性能说明书，玩家可按照自己的特长以及将要跑的赛道特点来挑选，同时也可以学习拼车的知识和要点。所以，笔者建议大家还是先玩整车，等有了经验之后再来体验DIY乐趣也不迟。



▲ 拼起来的车性能各异


▼ 进入疾速状态



星座：好运何时降临？



▲ 星座就是你的幸运星


▼ 星座和冠军都属于你



在玩家创建角色时，会有一项让你选择星座的要求。需要注意的是，星座选择好以后是无法更改的。目前来说，除了重新注册账号，开始选择的星座，会陪伴玩家整个游戏。星座和玩家的比赛表现关系很大，玩家参加任何一场比赛，所获得的经验值将被等价转换成星座积分。所有相同星座玩家的星座积分将被累计进该条赛道的总分，根据总分评选出这一天该条赛道的总分冠军。在当天的比赛中，所有冠军星座的车手在这条赛道中比赛时还可获得经验金币加成，得到更好的赛道掉落。可以说，这些和星座有关的加成对总分的影响还是很大的。

从另一方面讲，星座给了玩家更强的归属感。《极道车神》从服饰、车辆、赛道、语言提示等方式，为玩家强化星座的概念。游戏通过为自己的星座争夺赛道等行为，向玩家提供了最重要的PvP体验。此外，星座也和玩家的交友范围有关。

极道车神	●制作：冰动娱乐 ●运营：冰动娱乐 ●游戏状态：近期内测 ●官方网站：http://ts.playcool.com

神奇的变身卡



在游戏中，玩家可为自己的赛车选择一个截然不同的外貌。使用神奇的变身卡就可以使你的赛车千变万化，如变成动物、植物、日常生活用品等。除了使玩家自己的赛车与众不同外，卡片还可以掩饰赛车的真正等级，让你的对手摸不清你的真正实力。

繁多的赛场道具

游戏中的道具的确非常多。游戏的商店中不仅提供了各个级别的赛车配件，还有导弹、警灯、铁球、龙卷风、镭射炮、群体反向、氮气喷射等大量道具。这些道具有的只能在商店里买到，有的也可以通过比赛中的各种奖励得到。



繁忙的聊天频道



网络游戏的互动性非常重要。《极道车神》的聊天功能十分完备，和目前许多同类游戏不同，它突破了房间的限制，据说支持万人同时在同一区域聊天！这样就不会因为不在同一房间或不在同一线路而无法与朋友沟通了，真正做到了比赛聊天两不误。



攻防俱佳
《童年Online》宠物系统全面解析

卡通风格的游戏中怎么可以缺少可爱的宠物宝宝？从玩家跨入《童年Online》世界中起，各种聪明灵动、调皮可爱的宠物宝宝就会一直伴随在玩家身边。在平时的休闲时光里，宠物是玩家亲密的玩伴；而在冒险的旅程中，它们又将成为战斗中的好帮手。

■北京 跳水抓鱼的猫

宠物的种类和特点

《童年Online》中，共有人、动物、昆虫、植物、玩偶和特殊六大类的角色和NPC。除人类不能成为宠物外，其他种族类型全部可以通过捕捉得到。宠物最大的用处在于打怪。和玩家一样，宠物拥有5种基本属性，影响到宠物的攻击、防御、速度、命中、闪避、精神等效果。你可以通过使用宠物技能书，让它学习一定数量的技能。根据属性侧重不同，宝宝的能力也分为几个种类。如智力型法宠，耐力型防宠；还有综合性的宠物宝宝，如力敏型、智敏型等。

▲ 智力型法宠很受欢迎



▼ 宠物可买书学习技能



童年Online
●制作：海之童 ●运营：海之童
●游戏状态：11月16日内测
●官方网站：http://www.52tn.cn

宠物的忠诚度设计



▲ 忠诚度不足会出工不出力

▼ 宠物可以弥补玩家的不足



宠物可通过战斗积累经验值和玩家一起升级，但级数不可超过主人。宠物有友好度和饱食度设定。友好度过低的宠物会出现逃跑、不听指令等情况。在战斗中逃跑、脱离战斗、让宠物被怪物打倒或让宠物饿肚子，都会降低宠物对你的友好度；此外，你通过馈赠得到的宠物，会自动降低100点友好度。

宠物每次升级都会增加一定的属性点数，适当喂养宠物能增加宠物的成长点数。每只宠物的每种属性都有不同的成长率。

一般来说，针对成长率最高的属性加以培养，才能得到最理想的宠物属性。玩家可根据自身职业的不同，选择不同类型的宠物以弥补自身属性的不足。

勇敢宠物推荐

勇敢职业共有近战、远程和防御三大天赋系。

近战系：攻击力强大，但是缺乏群体攻击。推荐带智力型法宠。法宠在25级时可习得群攻法术，能给主人非常大的帮助。**宠物推荐**：贝壳怪、轻舞妖蔓、玩具鸭。

远程系：拥有群攻，而且命中和速度都不错。推荐带耐力型防宠，它可以学习紧急救护、唇枪舌剑等护卫技能，可以弥补防御较低的缺陷。**宠物推荐**：远古树桩、深海蠕虫。

防御系：拥有最高的防御，是打Boss等不可缺少的职业，但攻击力弱。推荐带力敏型宠、智敏法宠，可辅助玩家练级打怪。**宠物推荐**：平原鬣狗、蝴蝶工人、地道小鬼、吓人鬼火。

爱心宠物推荐

爱心职业非常受女孩子欢迎，有治疗、祝福和武斗三大系。

治疗系：传说中的奶妈，是PK打Boss的必备职业。推荐带防御型血宠。高HP的血宠加上高HP的爱心职业，绝对是强强联合，打不死也要磨死你！**宠物推荐**：糖果盒、夜色猫头鹰。

祝福系：施展增益技能的唯一职业，打怪、PK必备的职业。推荐带血耐型宠物，毕竟作为盾牌保护主人是宠物的第一使命。**宠物推荐**：远古树桩、深海蠕虫。

武斗系：一个另类职业，拥有较高的防御力及攻击力，且有群攻技能。个人推荐带高力量型宠物，以便集中力量给敌人更大的伤害。**宠物推荐**：平原鬣狗、山地野狼、织叶工蚁。

调皮宠物推荐

调皮职业是游戏中的热门，其天赋有鞭炮、诅咒和宠物三大系。

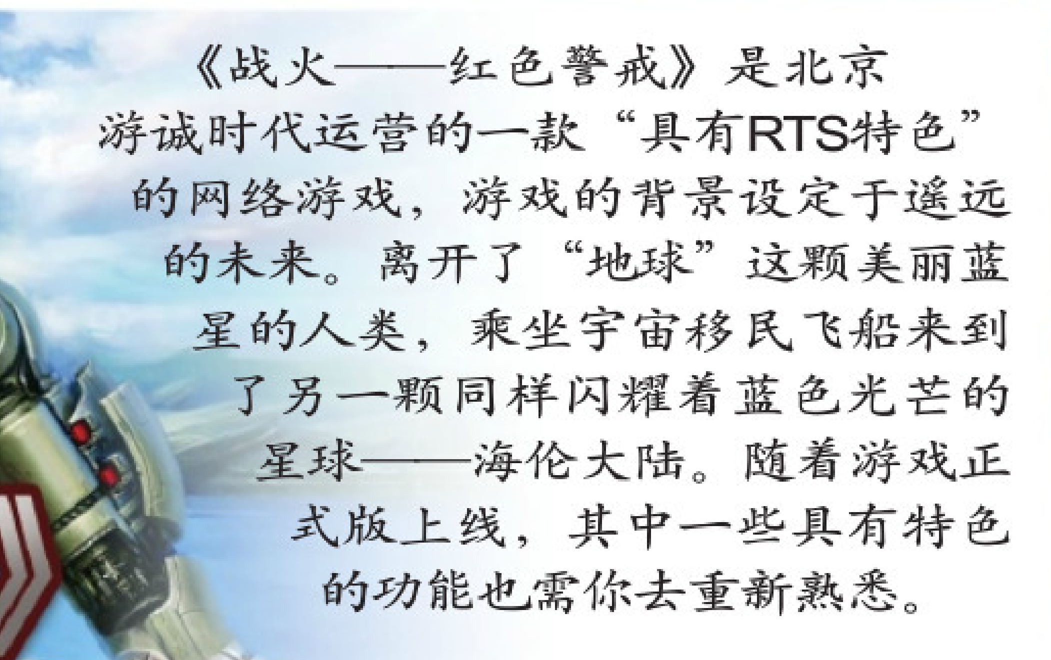
鞭炮系：大范围的攻击能力，练级最快，伤害输出高。可以搭配任意宠物使用，但首推防御型宠物，打Boss时很有用。**宠物推荐**：远古树桩、深海蠕虫。

诅咒系：诅咒系调皮是惩击猎手，多元攻击手段能给敌人造成很多麻烦。建议带血耐型宠物，因为只要你的生存能力够高，就不怕磨不死对手。**宠物推荐**：糖果盒、深海蠕虫。

宠物系：唯一一个能给宠物施展增益技能及补血的职业。没宠物的辅助该职业平淡无奇，但只要带宠便"光芒万丈"。**宠物推荐**：适合带一切宠物，因为他们可把任意宠物的能力最大化。

在练级阶段，可以尝试多带攻击型宠物，也就是法宠和攻宠。宠物成长方向除了由它自身的初点属性决定外，还与主人的喂养有关系。很多玩家带的宠物法攻或物攻都不高，就是因为没有好好喂养。以物理系宝宝为例，在开始没钱的时候，强烈建议先用1级的野生宠，它可以陪你到30级左右，直接换机械警犬。1级的野生宠也分几种，笔者自己练的是鬣狗，速度快，配合攻敏型人物练级速度一流。技能可以学习连续攻击、奋力一击和鲁莽一击（不经常打Boss可不学辣椒）。

最后谈一下鬣狗的选择。去抓宠前怎么也得赚到1000大元，只抓1级的，抓到后选择初点属性最好的作为宠物。开始练宠！进入战斗前先喂一个加力量的饲料，然后在每次宠物升级前喂一个加力量的饲料。这样你会发现，宠物每级都会长三四点左右的力量和1点左右的敏捷。记住，养宠最关键的是，升级前必须饱食度全满。P



《战火——红色警戒》是北京游诚时代运营的一款“具有RTS特色”的网络游戏，游戏的背景设定于遥远的未来。离开了“地球”这颗美丽蓝星的人类，乘坐宇宙移民飞船来到了另一颗同样闪耀着蓝色光芒的星球——海伦大陆。随着游戏正式版上线，其中一些具有特色的功能也需你去重新熟悉。

《战火——红色警戒》正式版特色功能一览

■湖南 晚风

佣兵系统的改进和提高

在传统的角色扮演类网络游戏中，玩家一般只能同时操控一个人物（或再加上一只宠物）参与战斗，这样是无法完成即时战略元素的表现的。如何在一场战斗中掌握整个战局？《战火——红色警戒》中就增加了这样的“佣兵系统”，让你体验全新的战斗格局。在游戏里，佣兵是一群靠战争吃饭的职业杀手，他们遵循“谁付钱就为谁卖命”的准则，受雇进行作战，即使进行的是非正义的战争。佣兵心目中虽然没有是非观念，但他们都是经过极其艰苦训练的战士，个个称得上是精英中的精英。所以在游戏中，你可以花大价钱雇佣他们来完成某些特定任务。

佣兵在《战火——红色警戒》中最实用之处就是任务。当玩家在游戏里遇到单人完不成的任务、想组队打怪又找不到人时，佣兵就是你最好的选择。目前在游戏中，每个玩家可以雇佣3名佣兵。雇佣佣兵需要付出的不仅是大量的金钱，还要你持有“佣兵徽章”。有了钱和徽章，佣兵虽然可招之即来，但还是有一定的限制。比如在一般场景中，有3名佣兵可供选择；在副本和地宫这些特殊场景里，就会有4个佣兵供你选用。

▼ 有了佣兵就不会孤独





▲ 一般场景中只能招3个

佣兵的等级和用途

▼ 佣兵能力各有不同





▲ 场景特殊佣兵能力很强

佣兵有等级和用途的不同。最常见的一种“通用佣兵”，其等级较低，攻击力也不高，但血量较多，战斗中应该比较稳重。基本上，一个队伍的佣兵肯定有一名擅长近身攻击，有一名擅长远程攻击，这样利于整个队伍采取不同的战术。所有通用佣兵又根据使用兵器的不同分为“剑士”（使用双刀）、“战士”（使用刀盾）、“射手”（使用长枪）和“快枪手”（使用双枪）4种，这样你就有了更多的选择余地。通用佣兵之外的“场景特殊佣兵”能力比较强，其特点是等级高、攻击力强大。而场景不同，特殊佣兵的属性也不相同，因为他们都是根据你打怪的目标设计的。总之，这些完全听从你的命令、供你调遣的佣兵，就像一支素质超群的小分队，可随时与你一起深入敌营，完成各种艰险任务。



战火——红色警戒 ●制作：战火工作室 ●运营：游诚时代 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.fireol.com

《战火》中的公会，不再只是简单的人（玩家）的集合，而更像是《红色警戒》等RTS游戏中对战的一方。在公会的有形和无形财产中，资源、制造、科技发展、战术运用等RTS游戏元素会体现在这个设计独特的公会系统中。你可以通过升级建设一个公会来吸收更多的成员，也可以进行科技研究以制造出更强大的攻击武器或更完美的防御系统，还可以通过科技研究来为公会成员提升攻击和防御能力。

作为模仿RTS的设计，公会之间会因为对城市的争夺而相互展开规模宏大、战况惨烈的公会战。在战争中胜利的公会，会取得城市的所有权，从而获得整个城市的收益，让公会和公会的成员更加富足。而要在公会战中取得胜利，就不能够单单凭借个人英雄主义了。它更需要公会成员间的密切配合，还要凭借公会领导者在战争中的战略、战术以及对风云变幻的战场形势的整体把握和操控。

战争从来都是千变万化的，战场上充满了不可预测性。但只要我们战略、战术运用得当，士兵个个能力超群，结局总会朝着有利于我们的方向发展。《战火——红色警戒》正是为我们制造了这样的一个世界：可以作为统帅运筹帷幄，也可以作为军人冲锋陷阵。是将军，还是士兵？我们可以选择其一，也可以任意切换。P

▼ 科研可提升公会实力





▲ 惨烈的公会战充满机遇

你不知道的“秘密”
《梦想世界》操作技巧大集合

梦想世界 www.henhaoji.com

风格明快的网络游戏《梦想世界》，牵动着许多喜欢2D回合制游戏玩家的心。体验了内测及公测月卡区的笔者，感慨于游戏中各具特色的武功招式和多种多样的玩法设置，同时也总结了一点游戏心得，与大家一起分享。

■广东 深海

基本操作类，快捷键的使用

▼ 个性化设定技能快捷键





▲ 你可以屏蔽玩家消息

聊天窗口：在聊天窗口内有个“切换聊天窗口”的选项，点击后可以将聊天窗口转移到游戏界面的右边，或手动移到左边，让整个游戏画面变得更清爽。切换聊天窗口选项的右边有“战斗信息”选项，你可以在此查看自己的战斗记录，了解一些具体的数据。

屏蔽设置：除了众所周知的F9屏蔽玩家造型、F10屏蔽摊位之外，还可以右键点击聊天频道的玩家名字。选择“查看信息”后，会弹出一个新的小窗口，在其中你可以选择屏蔽消息的种类，就可以屏蔽该玩家的所有发言了。用此功能对付讨厌的刷屏玩家，可是百试不爽。

技能快捷键：游戏支持设定“技能快捷键”。通过这一功能，我们可以将一些常用的法术招式甚至是生产辅助技能，都设定为F1～F8的快捷键。

切换聊天频道：喜欢聊天的朋友们是很有必要了解这个窍门的。游戏中，按“Alt+，”可切换到前一个聊天频道，按“Alt+。”则切换到一个。这样，你就可方便地从帮派聊天频道切换到私聊频道了。

进阶技巧类：战斗指挥添新意

战斗指挥：《梦想世界》中的“指挥系统”是一个非常独特的功能。在玩家进入战斗状态时，屏幕的右下位置会出现一个指挥选项。点击后，会有一个列有许多“战斗术语”的窗口，玩家可以将这些战斗术语“放置”在对手身上。如何攻击对手，通过战斗术语的放置，就能让所有队友都能一目了然地看个分明了。当然，不用的战斗术语也可以随时取消。在系统的“系统设置”里，找到“战斗设置”这一项，大家就可以在列表里选择自己不用的战术术语（直接勾掉）。不过一般来说，系统默认的战斗术语还是很实用的。

物品加锁：在物品栏窗口的右下位置，有一个常被许多玩家忽略了的选项——加锁。加锁可以给任何物品（包括召唤兽）增加一个密码锁，被加锁的物品的左上方会出现一个锁形的小图标。当给极品宠物加上锁之后，即使你再“马大哈”，也不用担心放生垃圾宠物时会错将极品宠物放掉了。

物品找回：在仓库管理员处，你可以找回你丢失的绑定物品或宠物，笔者个人觉得这个功能实在是……太强悍了！无论是出售还是丢掉的物品，只要你曾经绑定过，都可以通过这个功能找回来，哪怕丢了一年也有效。对于那些不幸被盗号的玩家就更人性化了。

▼ 物品找回功能很人性化





▲ 留下有用的战斗术语

玩家在登录《梦想世界》创建角色时，需要在战士、法师、术士3种职业里选择一种。其中，战士也可以学习各种法术，你经常会看到战士挥剑念咒、施展华丽法术的场面。法师凭借自己在法术方面的天分，可以熟练掌握多个流派的法术。这不是一个体质柔弱的职业，法师可以和战士一样拿起各种武器，施展变化多样的招式。与法师强调攻击力不同，术士则更擅长以干扰、封印、减益等法术作为制敌法宝。

《梦想世界》放弃了为每种职业设计专用武器装备和法术技能的做法，所有角色都可以自由使用任何类型的武器（包括剑、笔、拳、刀、枪），也能选择学习佛家、道家、儒家、巫术、阴阳等各个流派的法术（但选择佛家、儒家任一流派后，不能再学习道家或巫术，反之亦然）。除了天生属性成长不同外，不同职业在武器招式、法术技能的学习要求等方面也有所区别，这样才清晰地区分出了3种职业各自的特点。



▲ 3种职业，你更喜欢哪一个？

梦想世界 ●制作：多益网络 ●运营：多益网络 ●游戏状态：商业化运营 ●官方网站：http://www.henhaoji.com



头条 《暗黑之门》韩国收费 国内运营期待来年

特约通讯员破破报道 在第二次内测顺利完成后，《暗黑之门——伦敦》的韩国运营方已经决定尽早开始公测，并公布了初步的收费标准。据报道，《暗黑之门——伦敦》韩国内测时，玩家表现十分踊跃，大约有15万玩家体验了这款游戏，远远高于预计中的10万人左右。测试结束后，玩家普遍表示对最为担忧的服务器稳定情况感到满意。据运营该游戏的韩光软件透露，韩服《暗黑之门——伦敦》的收费模式采用包月制，月费在2万韩元以下，略低于韩服《魔兽世界》的包月费用（约合人民币150元）。游戏客户端DVD已于11月26日发售，其中附赠7天免费游戏时间，看来韩国玩家将率先体验到这款笼罩着“暗黑”缔造者光环的游戏。


▲《暗黑之门——伦敦》的口碑不算太好

《暗黑之门——伦敦》是一款动作性很强的角色扮演游戏，采用FPS式操作，因为开发者中有许多原暴雪《暗黑破坏神》开发组的人员而受到关注。但游戏在前段时间发布DEMO以及在欧美地区发行后，并未得到预想中的好评。许多玩家指出了游戏中一些显著的缺点，如操控和战斗上的一些不便等。此外，也有人对这款开发时间十分漫长的游戏相比暴雪的原作没有更大的突破而表示遗憾。在欧美主流游戏媒体上，《暗黑之门——伦敦》的平均评分只是稍稍高于7分，这未免让旗舰工作室感到几分难堪。但凭借永远有修改完善潜力的网络功能，相信这款游戏在亚洲市场的表现仍旧不会太差。与韩国抢先收费相比，《暗黑之门——伦敦》的中文版本则还要等上一段时间。负责这款游戏运营的北京九京时代透露，上线时间应该在明年年中左右。


▲ 国内玩家恐怕还要多等一段时间

焦点 完美时空赞助演唱会 结合演出推出比赛活动

特约通讯员茕茕报道 2007“完美时空最好的年华”水木年华全国巡回演唱会新闻发布会的最后一站——成都站，于11月8日召开。作为本次巡回演唱会的全程赞助商，北京完美时空相关负责人出席了此次发布会。



▲ 完美时空为演唱会冠名

成都站是此次水木年华全国巡回演唱的第二站，新闻发布会上，焦点自然都在水木年华组合的两位歌手身上，但在整个活动策划中，却可以感觉到完美时空在其中发挥的作用。关于成都站的巡演，完美时空品牌推广部的负责人认为：“作为一家民族网络游戏开发与运营商，我们与水木年华的合作一直很完美，从首款《完美世界》主题曲、校园巡回演唱会，到全国巡演的北京演唱会。我们希望2007年能够给所有喜爱原创的朋友带来一场视听盛宴，也希望即将推出的三国网游《赤壁》能让大家喜欢。”这次对水木年华演唱会的赞助，也的确客观上提升了完美时空游戏的知名度。在成都站之后，还有多个城市正在推出完美时空旗下游戏的比赛活动，为演唱会预热。据说，完美时空还会在演唱会现场举办活动，以回报歌迷和玩家。

潮流 《战火》画出“网游汽车” 未来还有神秘合作?

特约通讯员小猛报道 11月14日下午，北京游诚时代旗下的网络游戏《战火——红色警戒》，宣布将与雪铁龙汽车商家展开合作。在位于北京西三旗地区的一家汽车销售公司内，双方举行了一场别开生面的汽车涂鸦活动，拉开了双方合作的序幕。据悉，双方的主要合作步骤是，由该公司提供一部新萨拉-毕加索豪华轿车，作为以《战火》为主题的汽车，成为“全国首辆网游主题汽车”。

在活动现场，身穿《战火》Cosplay服装的汽车模特出现在主题轿车旁。价值15.4万元的一部崭新的新萨拉-毕加索2.0手自一体豪华轿车，由与会者动手，正式涂上了《战火》的图案。


▲ 画呀画，大家齐上阵

在双方代表发言后，游诚时代市场总监余博强正式得到了这辆车的钥匙，标志着双方合作正式开始。据了解，东风雪铁龙将为《战火》玩家提供大量价值6000元的购车代金券。据悉，随着双方合作的逐渐深入，还会有更多有利于双方用户的实惠举动逐渐浮出水面。



浮华背后
——2007年度网络游戏市场盘点

■北京 茕茕

回顾2007年的中国网络游戏业，炫目的高潮在这一年行将结束时悄然来临。上市成为本年度的关键词，完美时空、金山软件、巨人网络、网龙相继投入各大交易所的怀抱，即使是遭遇竞争对手阻击的久游网，也成为业界关注的焦点。上市造就了这个行业繁华景象，但在这繁华的背后还有更多值得关注的热点。比如资本层面竞争加剧、免费网络游戏的巨大成功、休闲游戏的高速发展等。或许没有多少人在年初就意识到，这一年的发展脉络是如此清晰。

资本的影响，网游竞争加剧

2007年是网络游戏发展的分水岭。这一年，盈利的网游公司从第一梯队延伸到第二梯队，也许在未来，实现盈利的公司将逐渐增多。但与此同时，竞争对手的范围也在扩大，市场竞争更加激烈。2007年之前，盛大、网易、九城几家游戏公司主导了整个网游发展的趋势。但巨人网络、完美时空等新兴公司的异军突起，势必会影响到中国网游业寡头垄断的格局，形成诸侯争霸格局。同时，还有更多公司梦想着步史玉柱之后尘，去大洋彼岸融资。

发生在年初的两家网游公司“海报之争”是公司间竞争激烈的真实写照。据悉，两家知名网游公司的营销人员，在某地因争夺网吧海报位置展开竞争。直到有一天，一家公司的营销人员，发现其游戏海报上的主角脖子上都被割了一刀。当他们得知是另一家公司所为后，双方在网吧大打出手，最后双双进了派出所。这些是台面上可以看到的竞争已非2007年的专利，但在刺刀见红背后，业内更常见的是对人才的争夺。自主研发产品已成为国内游戏厂商的共识，但目前自主研发面临的最大问题仍是人才缺口，无论是策划、美术、研发还是运营，人才需求都处于紧缺状态。业内普遍认为，目前的网游培训和教育市场没有紧跟游戏开发，无法满足游戏公司需求，这必然导致公司间的挖人热潮，跳槽频繁仍是2007年的普遍现象。

为了防止员工跳槽，金山软件把大量期权分给员工；网龙在上市后也立刻表示，计划将IPO资金用于扩大研发团队；处于行业龙头地位的盛大网络，更在今年ChinaJoy期间“礼贤下士”，准备4辆奔驰车，随时用于接待游戏团队和人才，任何一个创业者自认为有这个能力，都可以坐奔驰车去盛大享受“高级待遇”。

“免费”游戏的营销战

2005年年底，行业领头羊盛大网络宣布《传奇》系列和《梦幻国度》采用免费游戏、增值服务收费的运营模式，进一步推动了中国网游业的免费潮流，但真正让业界“坚定”免费路线的游戏却是《征途》。免费模式的先例最早出现在某些网游的私服上，其经营者通过出卖高档虚拟物品获取大量财富。史玉柱在《征途》开发之初，就将其定位为一款免费游戏，大量吸收私服的运营理念，整合收费游戏的“外挂”功能。2007年，史玉柱的免费游戏能量全面释放。《征途》通过免费运营，不仅使其最高在线人数达到史玉柱宣称的100多万，更创造了季度ARPU值（即每用户平均收入，ARPU值越高表明高端的用户越多，获取的利润也越多）176元。让玩家惊讶的是，《征途》在8月份又宣布，推出计时收费的游戏区。据史玉柱介绍，收费是为了迎合国内网络游戏市场可能出现的空缺，这是网游营销竞争力的体现，游戏并不拘泥于收费还是免费，能赢得玩家就是最好的方式……



不管是穿西服还是穿运动服，我们都上市了……

与此同时，搜狐推出的免费网游《天龙八部》走势也相当不错。虽然搜狐并没有大力推广《天龙八部》，但这样一款免费游戏为搜狐的第三季度贡献了1090万美元营收，占搜狐总营收的1/5。这成功地为搜狐赢得了网游公司的概念，推动搜狐股价屡创新高。



金山软件上市成功，是否标志着“一个时代的开启”？

休闲游戏高速发展

2006年，休闲游戏市场的实际销售收入比2005年已有大幅增长。这主要是因为腾讯和久游网等以休闲游戏为主的运营商崛起，对整个游戏市场的贡献较大，同时也具有相当大的示范效应。

从目前的市场份额来看，MMORPG仍然是市场的主导者。但随着这一领域玩家饱和和新鲜感下降，玩家需要新的游戏亮点，时间宽松、较为绿色的休闲游戏在2007年获得了高速发展空间。主打休闲游戏的QQ游戏在线、联众、久游网等厂商在2007年都大放异彩。久游网的跳舞类休闲网游《劲舞团》和《超级舞者》都取得骄人的在线成绩；腾讯的《QQ三国》获得成功，也推动了互联网增值服务的增长；盛大旗下的《泡泡堂》虽然进入衰退期，但在盛大每季度的财报中，休闲游戏依旧贡献了上千万美元的营收。在2007年，金山、网易等知名厂商更全面杀入休闲网游领域。金山软件旗下的《水浒Q传》成功推出，是推动其赴香港上市的主要游戏之一。如今金山主推旗下的《春秋Q传》，希望从老牌厂商的同类游戏中争夺更多客户。



《巨人》是否能延续《征途》的业绩，2008年我们一同期待

经过漫长测试的《天龙八部》，谁能想到它会是免费游戏中的黑马？

2007年下半年，跳舞类休闲游戏开始大批登陆国内市场，不论是引进还是自主研发，走的都是道具收费路线。这些游戏的玩家也许在现实里买衣服还要挑一挑，但在游戏里买一件价值几百元的新衣眼睛都不会眨一下，由此可以看到休闲游戏高速增长的轨迹了。

中韩网游矛盾加剧

2007年7月，久游网在日本上市前夕，突然卷入与《劲舞团》韩国开发商T3 Entertainment的欠款纠纷中，致使上市进程受阻。中韩游戏企业之间的此类纠纷早有先例，最轰动的一次是2004年盛大网络上市前夕，与韩国游戏开发商Actoz的法律纠纷。此次事件表面看来类似盛大的例子，其实不然。因为在久游网与韩国开发商T3的纠纷背后，还有第三方欲“渔翁得利”的因素。早在5月份，T3就将《劲舞团2》的中国运营权授予了第九城市。这使久游网陷入了与九城竞争的困扰，双方的关系开始僵化。而九城反过来也成为T3和久游网谈判的筹码，除了中韩矛盾外，还反映出中国网游商之间短兵相接的激烈竞争。虽然到了9月份，久游网与T3和解，并续签《劲舞团》合约至2010年8月，但背后确实花费了不菲的代理费用（消息人士称，代价为至少4500万美元）。而这一事件最大的影响，则是久游网上市计划的受挫。



久游网硬是把这款据说在韩国只有“几百人”在线的游戏做出了名堂，但麻烦也跟着来了



《春秋Q传》经过数次大改版，现在可以吹泡泡了

T3和久游网和解不久，《热血江湖》的开发商Mgame单方面向媒体宣布，Mgame和CDC Games的《热血江湖》合约，因后者未正常支付签约费而导致自动解约。尽管双方远未到真正撕破脸皮的程度，但中韩游戏纷争可以说贯穿了整个年度。这不仅让国内运营商阵痛，实际上，可能更深远地影响了韩国游戏从业者的信誉。

展望2008

《热血江湖》会是中韩游戏纷争的最后一名主角么？

伴随着新网游公司的上市，新老网游公司的竞争，各大游戏公司对网游产品尤其是优秀产品的争夺将进入白热化。在资本的推动下，2008年中国网游市场的争夺战将会更加激烈。完美时空、金山软件、巨人网络、网龙相继上市，都从资本市场获得了不菲的回报。特别是巨人网络的飞速发展和史玉柱的发家故事，或许将刺激传统产业资本进入网络游戏行业，引发新一轮网游投资热潮；类似巨人网络的后来者不断进入市场，加入竞争行列。至少在2008年，拥有了榜样和目标的各家游戏运营公司，不会让这个市场比2007年更寂寞。

金山软件自主研发的游戏在海外市场，特别是越南市场取得骄人成绩；《完美世界国际版》也取得了较为理想的成绩；游戏蜗牛的多款产品已经进军海外市场；国产休闲游戏也开始签约韩国厂商运营。同样不可忽视的是，在中国台湾省市场，来自大陆地区的原创网络游戏已经越来越多。可以想象，在2008年，更多公司会把眼光转向海外市场，避开中国网络游戏业的竞争锋芒。

此外，值得关注的是，在营销模式上，网络游戏还处于刚刚起步的阶段。史玉柱的脑白金式营销给市场带来了冲击。但免费游戏的崛起与其说给市场带来了目标，倒不如说启发了人们的思路，或许在2008年会有更多新的营销模式开始成长。除了已经为业界接受的异业合作之外，许多高人气的网络游戏，如《跑跑卡丁车》，已经靠出售游戏中的广告位尝到了甜头。从收费模式到免费运营、道具收费，再到最新的广告盈利模式，在网游用户成熟化和稳定化以后，有了固定的用户群为基础，网游内置广告盈利模式或许成为新的增长点。



完美时空的跳舞游戏来了，明年势必是一个全民跳舞年……

后记：新的一年带给我们新的浮想，但我们不应该忽视网络游戏繁荣背后的不和谐因素。2007年，我们并没有看到网络游戏环境有明显改善，游戏中的不文明行为没有得到整个虚拟社会的有效约束。从运营商的角度来讲，繁荣就是一切；从玩家的角度来说，有的待在美服、日服不愿意回来，已经说明国内的服务器环境还远不是“王道乐土”。

2007年“鹰头马”游戏颁奖晚会

大众软件
鹰头马大奖
2007

□本刊编辑部 鹰头马组委会

序幕

2007年末的一天，本位田又八·神经懦夫先生邀请他的至交好友指挥官佳佳·祝、虾太君、不抬杠会死星人、冰河·板砖太郎等人前来品评本年度的鹰头马大奖。他的朋友都是别具慧眼的一代鉴赏家，经过争论、争执、争吵、争斗……2007年“鹰头马”的全部奖项终于诞生了。

玩，就要玩得痛快。

每个人都有梦想。

他们一直觉得，只有把自己的梦想付诸游戏，才真够有意思。他们就是这样子的。

——独具慧眼，领悟非凡。品味“鹰头马”的人生。

（“你说我们说这么反动的广告词不会被扣奖金吧？”

“谁让你说这些乱七八糟的话的？”

“你不是一向都把梦想付诸游戏的么？”

“你才把梦想付诸游戏！你们全家都把梦想付诸游戏！”）

灯光渐渐将舞台照得明亮，音乐声与观众的欢呼逐渐掩盖了后台传来的评委们没完没了的争吵，大家熟悉的神秘黑衣主持人迈着欢快的步伐走向舞台正中……

“先生们，女士们。欢迎来到一年一度的‘鹰头马’游戏颁奖晚会现场，我就是无敌神秘，究极神……什么？叫我别啰嗦，你们都知道了？好吧，看来这个凡事都要讲炒作的年头，我保持一年一次的曝光率真是不行，干脆明年这主持的重担我让贤给林晓姐姐得了。不说废话了，让我们立刻进入‘鹰头马’的评奖环节，好戏开场了！”

获奖：《霸王》

风生水起奖——年度最佳原创游戏

提名：《生化震撼》《潜行者——切尔诺贝利阴影》



2007年有太多的移植游戏，有太多四平八稳的续作，但你可曾记得无忧城的忧郁、切尔诺贝利的荒疏，以及被无数“哥布林”簇拥着的那位“霸王”？

和多数奇幻小说中描绘的一样，你的冒险始于一个静逸的小村庄。一个年迈的哥布林头目复活了若干年前被七英雄打败并封印的霸王。于是，你就要扮演这位酷似《魔戒》中的大坏蛋索伦的家伙，领着一帮小鬼四处打劫。重生后的霸王是继续无恶不作，再次掀起一番腥风血雨，还是洗心革面，解救处于危难之中的人们，这完全在于你的选择。是的，《霸王》有两条结果完全不同的主线，有相对自由的游戏路线，可这些都是次要的。重要的是，簇拥在你身旁的这群喽啰有着无穷的创造力。游戏很重要的部分是结合小鬼的使用展开的，随着游戏的进行你会得到具有不同能力的小鬼，你可以利用它们做各种事，也可以提升它们的能力，甚至为了给自己打造装备而让它们全部下“油锅”。因此，你很难说《霸王》是一款什么类型的游戏。动作？角色扮演？正是这种新颖的游戏方式令人着迷。同时，如果你真的注意这帮手下的言行，你会发现游戏开发者的幽默感在它们身上体现得淋漓尽致。一语不发的霸王、喋喋不休的小鬼，这本身充满了讽刺与滑稽意味的元素被恶搞的制作者们统统塞到了游戏里。

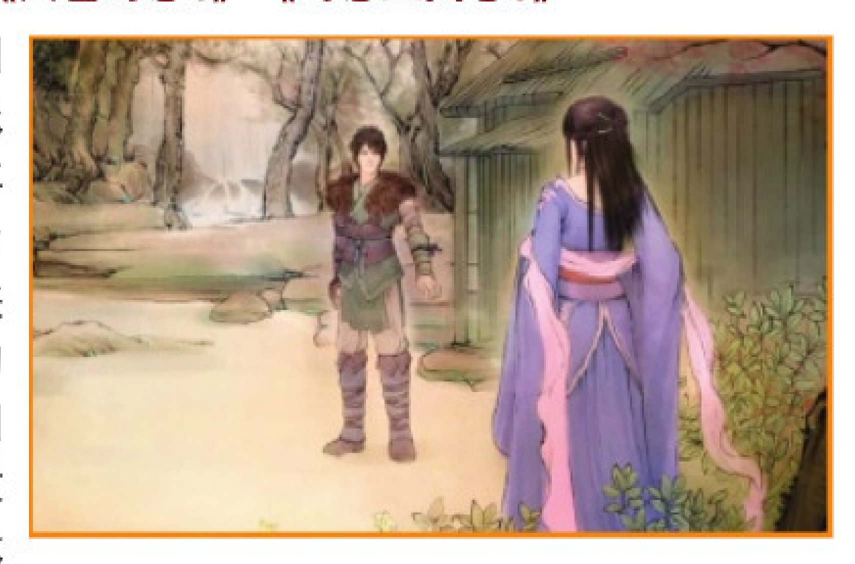
事实上，我们无法否认《生化震撼》和《潜行者——切尔诺贝利阴影》也是今年原创游戏中的佼佼者。《生化震撼》所能营造出的氛围令人神往，《潜行者》得当的RPG要素也让久久等待的人们没有失望。但是从游戏原创这个角度来说，《生化震撼》和《潜行者》

的FPS外表表明它们无意在玩法上进行更多探索，那么《霸王》在游戏性上的独特之处就更加值得发扬。于是，这个奖项毫无疑问是属于《霸王》的。如果你还没有玩过，不妨就来试试，你看到的将是一幅表面上波澜不惊，却时常让你会心一笑的黑色幽默画卷。

生铁友情点评：《潜行者》是个好游戏，因为我的电脑玩得动，而且在里面杀大怪物！

获奖：《仙剑奇侠传四》
——中华白鳍豚奖——年度最佳国产单机游戏

提名：《风色幻想6》《幻想三国志3》



对于喜爱国产单机游戏的玩家来说，2007年是幸福的，因为还有《仙剑奇侠传四》《风色幻想6》《幻想三国志3》这3款素质不俗的作品供我们享用。这种幸福曾经一度是被我们所忽视的，在有《轩辕剑叁》《幽城幻剑录》等游戏的那些年头，没有那么多人觉得能玩到这样的国产游戏是件幸福的事。我们好像应当理所当然地享受，并高屋建瓴地指出它们与《暗黑破坏神》或者《最终幻想》有着具体几光年的差距——不比较一下别人似乎就不知道我也是个玩过Diablo或者FF的牛人。不过最终大家开始感受到能在游戏里看到那些亲切的内容是件美好的事，遗憾的是这种认识却是以国产单机游戏开发小组濒临绝迹为代价换来的。

瞧，鹰头马大奖的颁奖应当是件喜庆的事，作为颁奖人，我不应当婆婆妈妈地说这些题外话。让我们把话题回到提名游戏上来。《风色幻想》系列一直在坚持，每年推出一作还均能保持水准，这简直是个奇迹。有一群铁杆粉丝们在始终支持着这个系列，但究其原因还是开发小组在游戏世界观和剧情上始终如一的雕琢。《幻想三国志3》保持着有趣的系统与漂亮的2D唯美画风，作为一个2003年才推出一代的后起之秀，它已经超越了许多前辈的高度。但毫无疑问，无论是游戏素质还是市场反响，《仙剑奇侠传四》才应该获得这个奖项，也许它在背景故事的选题上有讨巧之处，但不能否认相比前两代，制作小组在人物刻画和故事发展的节奏把握上有了长足的进步。关于这个游戏我们已经了解得太多，不用多说。在缅怀解散的上海软星制作小组同时，我们也真心希望接手仙剑下一作开发的北软小组能为玩家奉献出一款依然精彩的作品。

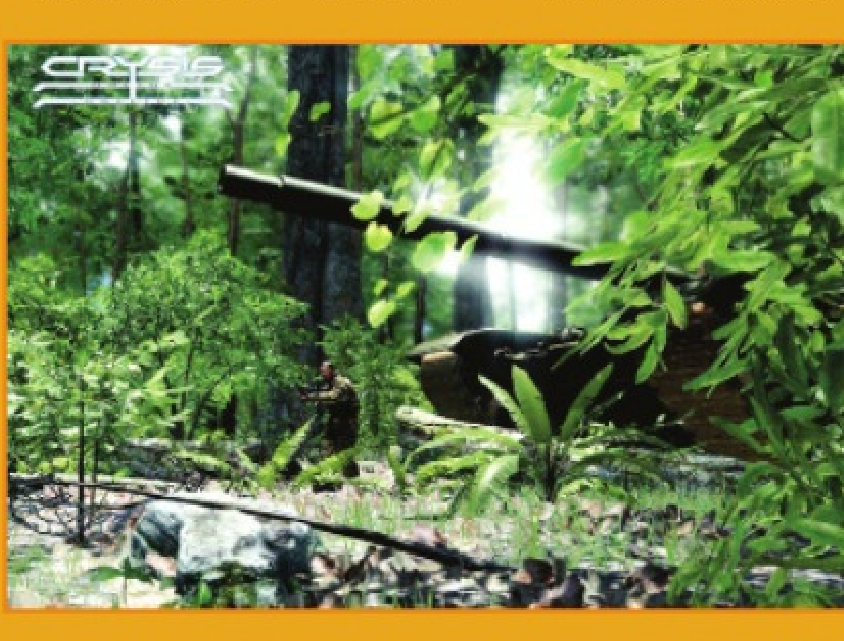




最后必须提到的是，2007年8月8日，在多次科学考察无果之后，珍贵的中华白鳍豚被科学家宣布灭绝了。而在更早以前，在玩家中就已经有过“国产单机游戏已死”的说法，然而就目前看来，国产单机游戏似乎正在一丝丝恢复着活力——不要再现中华白鳍豚灭绝那样的悲剧，这就是这个奖项的由来。

获奖：《孤岛危机》
——爹妈卖血奸商笑奖——年度最高配置游戏

提名：《冲突世界》《失落的星球》《潜行者——切尔诺贝利阴影》



“今年又有好多爹妈来卖血了”，隔壁“胜利饭店”的老板贼笑着说道，“我店里的炒猪肝和温黄酒又多卖出去好几十份”。

自伟大的生铁创立“爹妈卖血奸商笑奖”这个奖项以来已经过去了3个年头，回望往昔，勇夺此奖项的游戏《恐惧》（F.E.A.R，又名《超能特警队》）以今天的眼光看来已经不是那么高不可攀。当初为《恐惧》颁奖的大漠小虾曾经英明地指出，大多引导硬件革命的先锋游戏都是绣花枕头一包糠，制作人在各种先进物理特效上花费了太多功夫却忽视游戏的内涵，妄图仅以色影声光去降伏口味刁钻的玩家，所幸的是今年获得提名的几款游戏尚属诚意之作。采用MassTech图像引擎的《冲突世界》是曾经开发过《地面控制》的Massive的作品，作为一款拥有第一人称视角的即时战略游戏，《冲突世界》极尽可能地创造出了逼真的战场，并一举拿下今年E3最佳战略游戏大奖，但遗憾的是对显卡的苛刻要求导致它在国内乏人问津。《失落的星球》证明了CAPCOM在日本游戏开发商中首屈一指的技术实力，游戏中漫天飞雪的外星风貌让人流连忘返，但没有一台好的机器你别想跑得顺畅。《潜行者——切尔诺贝利阴影》打造了一个30平方公里的切尔诺贝利核辐射区，其精彩表现足以让人暂时不再惦记即将推出的《Fallout3》。

但说到硬件要求，以上几款游戏在《孤岛危机》面前都得退避三舍，2004年前德国开发商Crytek的《孤岛惊魂》让我们进入了DX9.0的时代，而其续集《孤岛危机》戴着第一款真正全面支持DX10游戏的炫目光环驾着彩虹而来，Core 2 Duo E6600、2GB内存、8800GTS显卡……一连串触目惊心的基本配置要求让人几乎真的动了想去卖血的念头。Crytek的CEO Cevat Yerli更是骄傲地表示，任何家用游戏机的FPS游戏在《孤岛危机》面前都不堪一击，而E3也慷慨地将年度最佳PC游戏的头衔颁予了它。相比任天堂的Wii和NDS凭借异质和创意席卷全球，欧美厂商和媒体总是在硬件技术上不遗余力地你追我赶，试图证明技术实力同样是引领业界发展最重要的因素。作为新时代游戏的排头兵，《孤岛危机》获得此奖项是当之无愧的。不过，正如前面提到的那样，时代之潮总是在滚滚流动，任何风光一时，在硬件配置上提出变态要求的游戏在时间面前都会变得不堪一击。但我们依然要向砸锅卖碗配备顶级电脑率先享受到这些游戏的玩家们致敬，第一个品尝到螃蟹的滋味，感觉一定非常之好。



本位田又八·神经懦夫点评：一盘炒猪肝，二两黄酒！等等，黄酒要温一温。吃完了回去我要去娶个媳妇……不不，是去买个8800GTS。

获奖：《失落的星球》

妈妈再爱我一次奖——年度最佳移植游戏



提名：《生化危机4》《战争机器》《光晕2》《翡翠帝国》

去年这个奖项的名称叫“后妈的孩子招人疼奖”，但我们衡量再三，今年决定改为叫“妈妈再爱我一次奖”。无论是家用游戏机之间的互相移植，还是家用机与PC平台之间的移植，移植游戏都向来有“冷饭”之称，但不可否认，喜爱高素质移植游戏的玩家总是大有人在。“好的游戏应该让更多的人玩到”，作为一个最开放的平台，本着兼容并蓄的精神，我们取消了“后妈的孩子”这个不礼貌的叫法。在选出“移植游戏”的提名时，我们以至少先在家用机平台上推出半年以后再登陆PC为标准。

2007年有大批高素质的家用机游戏移植PC，《生化危机4》是先行者，这款极具魅力的游戏在任何平台上都能获得玩家的热爱，PC玩家更是通过修改实现了各种匪夷所思的玩法。但遗憾的是CAPCOM并没有亲自负责这款镇社之宝的移植工作，这导致初期游戏的画面效果极其落后，只有靠打补丁来弥补这个缺憾。而《光晕2》的移植时间拖得太晚，微软一门心思要搞Live For Windows，让如今看来画面已经相当落后的《光晕2》不仅配置要求不低，还不支持在Window XP下运行。尽管玩家中有强者解决了这一问题，但已经导致这个游戏的关注度大幅降低。出自Bioware之手的《翡翠帝国》在移植时增加了针对PC版的新内容，画面出色，配置要求有亲和力，如果不是因为移植时间拖得太长，它本应获得这一奖项。最后我们来看看《战争机器》与《失落的星球》，同样是在一年内登陆PC，同样有着目前最出色级别的画面、精彩的流程、火暴的关卡、高度讲究的打法和细腻手感，二者可谓不分伯仲。但作为微软亲自发行的游戏，《战争机器》在Windows XP下的表现并不尽如人意，Bug多多，相反倒是CAPCOM的《失落的星球》在DX9C与Windows XP下都有比较令人满意的效果，同时也是以上游戏中移植时间最短的一款——仅有半年。由越来越重视PC平台游戏开发的CAPCOM来获得这个奖项是众望所归的，让我们期待明年的《鬼泣4》与《生化危机5》吧！





这可能是我们最后一次评选“最佳移植游戏”这个奖项。当年的“实况足球”宣布移植时PC玩家一片欢腾，但如今已经没有人认为“实况”新作PC版还是移植游戏。随着微软Live For Windows计划的推行和越来越多厂商意识到全平台带来的好处，新作品登陆各平台的时间间隔越来越短，品质也越来越接近。将来“移植游戏”的叫法也许会慢慢消失，而被“全平台游戏”所替代。这难道不是一件好事？

获奖：《虚拟网球3》

就这么简单奖——年度最佳体育游戏



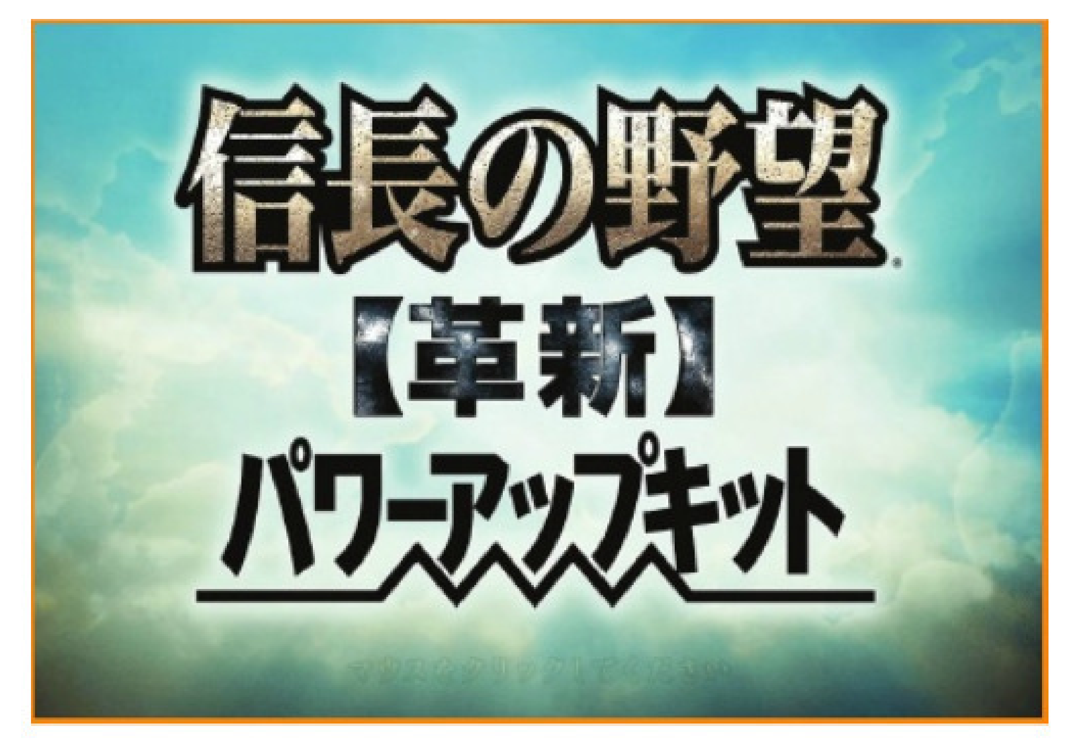
提名：PES 2008、FIFA 08、NBA Live 08

关于这个奖项的归属，说来话长。在我们决定再次设置这个奖项的时候，我们不禁被杂志上的2006年最佳体育游戏评选惊呆了。亲爱的读者朋友，如果你还记得去年我们提到的那位“小有所成的家伙”，那你多半也没有忘记我们的插图上那位被铲得身体向后“卷”起来的法国人。可是你大概没有想到，一年之后，沧海早已变桑田。伟大的支撑腿毁灭者竟然放弃了他的压迫式踢法，放弃了他威震四海的意大利头球队，转而将曼联调教成了技术细腻的欧洲拉丁派。虽然他手下的鲁尼号称“小坦克”，但他却可以让“小坦克”踢得像梅西一样秀丽，比起头球队的托尼、托蒂来说，那早就不可同日而语了。当编辑部内部的PES6对抗赛进行地如火如荼时，一转眼就到了2007年的秋天。PES 2008发售了！这时，我们的“联赛”发生了可怕的分裂。一部分人投入了PES 2008的怀抱，还有的人试了试FIFA 08，觉得这个游戏也不错。同时，由于对PES 2008的手感提出疑义，“小有所成的家伙”则固守在PES6中。这种分裂为他带来了切实的利益，因为每一个去玩新游戏的人都无法再适应PES6的节奏，劈里啪啦地败下阵来。

你看，这是个真实的故事。事实上，这种分裂的确体现了玩家阵营在PES 2008和FIFA 08之间徘徊的现状。一个配置要求较高的PES 2008似乎无法为那些低配置玩家提供一个稳定的运营环境，还有的人说它感觉太像FIFA了。实际上，这两款游戏的确变得更加相似了，这好像让双方的支持者都有些暗暗不爽。我们一致认为，FIFA系列仍需努力；而抛开KONAMI的多平台策略不谈，来自次时代架构的PES系列的确暴露出了一些匆匆而就的感觉，这大概是铁板一块的“实况”阵营头一次有所动摇的原因之一。这种状况提醒我们，今年的最佳体育游戏已经不会天然地属于“实况”了！于是，我们想起了这款曾在年初风靡一时的《虚拟网球3》。我们认为，已经不必再去强调它的优点和缺点，只要你的确玩过这款游戏，你就会知道什么是既真实又爽快了。

玩体育游戏，支持奥运，就这么简单。

“小有所成的家伙”友情点评： 别跑！来踢球！PES6好啊！维耶里在意大利打主力！



获奖：《信长之野望革新威力加强版》
——豹尾续貂奖——年度最具专业精神资料片

提名：《英雄无敌5——东方部落》《模拟人生2——环游世界》《帝国时代3——亚洲王朝》

“狗尾续貂”大家都知道是怎么回事，“豹尾续貂”就得解释一下了。因为在我们看来，大多数游戏的资料片只是本作的简单补充，是为“狗尾续貂”，只有很少的一部分表现出不输于原作的水准，那便是“豹尾续貂”了。

我们于2005年的鹰头马后第2次评选这个奖项，老实说，最开始是准备发给“续作”而不是发给“资料片”的。这其中区别很大，简单的解释就是——游戏名称中带有阿拉伯数字、罗马数字等数字序号的，我们都可以将它看为续作，比如《半条命2》、FIFA08等等，实际上这样的游戏占据了今年出品游戏的半数以上，你当然可以认为FIFA08是FIFA98的续作，但它们的共同点大概只有都是足球游戏都是EA出品这两条。所以我们做出了调整，参选这个奖项的游戏只能是某一款作品的资料片，不能是某系列游戏的续作。

游戏制作厂商们都认识到，推出某知名游戏系列的续作或者为某款热卖的游戏推出资料片，是个省心省力又容易赚钱的好方法，这多半出于商业上的考虑。但对于玩家而言，一个游戏制作厂商对于“资料片”的制作方式和发行方法，更能反映厂商对于玩家、对于自身的负责任程度，所以我们的奖项叫作“最具专业精神”或者“最负责任”，而不是叫作“最佳”。

不同的厂商，对于资料片的推出方式其实大令人寻味。以暴雪而言，《星际争霸》等不断地推出1.XX版，仅仅是补丁，甚至连资料片都算不上，这实际上是放弃相当的经济利益而造福玩家的行为，令人钦佩。也有些制作厂商的做法不那么让人舒服，要说游戏本身的质量也不错，但一款游戏推出N个资料片（N≥3）,确实有些不厚道！日本光荣公司对于资料片的看法更有独到之处，“三国志”系列也好，“信长之野望”系列也好，每代产品都会推出威力加强版，虽然玩家需要再次付费获得威力加强版，但这种付出是值得的。以《信长之野望革新威力加强版》而言，时隔原作两年后推出，很多玩家都认为这个版本再做一些改动就可以直接当野望13出了，不过光荣还是老实本分又负责地推了加强版，而且这个版本保持了一贯的高水准，没有辜负玩家两年的等待……

最后，我宣布本年度“豹尾续貂奖”授予——《信长之野望革新威力加强版》，同时我希望，明年再评这个“资料片奖”时，有更多更好最具专业精神更负责任的资料片入围。

烤肥腰副本Raid团团长蓝星点评：专业，明白什么叫专业么？就和烤腰子一样，没有最好，只有更好，永远有下一串更好的烤腰子在炉子上等着你。光荣无疑是这样一个技艺高超的烤腰子师父，让我们继续吧，下一串好了么？

获奖：疯狂兔子
——疯狂的兔子奖——年度最佳游戏角色

提名：韩菱纱、劳拉·克劳馥、马克斯·菲利

好吧，关于这个奖的名称和提名获选方式是这样的。我们首先确定，这个得奖的名额已经非疯狂兔子莫数，因为它实在太叫人印象深刻了。我们想破脑袋，试图拉出来一些足够分量的游戏角色来与之“竞争”。劳拉在周年纪念版中姗姗来迟，这款复刻游戏的口碑相当不错，但她的古典幽默没有疯狂兔子有趣；《仙剑奇侠传四》是夏天的一个热点，玩家追捧至极，但是广义地看，中文RPG里的角色还是脱不出多角恋爱、温柔刁蛮的标准公式。而且，如果从原创方面考虑，我们想不出今年有什么游戏角色比这群疯兔更亮眼。

《雷曼——疯狂兔子》本是Ubisoft为Wii开发的一个小游戏大集合，当然也有PC版，游戏延用了雷曼的招牌形象，但是每个玩过游戏的人似乎都对雷曼如何才能逃出牢房不感兴趣，每天和那些傻里傻气、胡搅蛮缠的兔子打照面才是最有趣的。我们深信，游戏的开发者早有预谋。当《雷曼——疯狂兔子》初战告捷之后，游戏续集就摆上了台面，而且这一次目标很明确，Wii独占！我们看到游戏的制作人整个2007年都在各大游戏展上为疯兔吆喝，洛杉矶、莱比锡都有这位老兄的身影，他展示了许多《雷曼——疯狂兔子2》的游戏画面和试玩，在这些公开的资料里，我们甚至已经看不到雷曼的影子，看来这个伴随Ubisoft成长的“图腾”式角色已经完全失色了。Ubisoft也很仔细地在经营疯兔这个新晋品牌形象，且不说一系列的疯兔形象玩偶已经从Fans那里套来一大笔钱，最突出的一个表现，就是他们在2007年的各个游戏展上，发布了一些叫做“环游世界”的系列短片，在这里片子里，疯兔去了东京、上海、莱比锡，这些傻乎乎的家伙和自行车选手比赛划船、和日本力士比赛相扑，甚至还想不花钱混进莱比锡游戏展，这些可怕的行为结果都很惨。但疯兔也有疯狂的时候，夏天《变形金刚》热映时，Ubisoft发布了一段“马桶金刚”预告片，那个兔子看起来还是很吓人的。

总之，这个奖属于疯兔，不知道为什么，就喜欢看它们眯着眼睛猥琐地笑……

冰河·板砖太郎点评：“哇哇，哇哇，哇哇哇哇……”我学得像不？

获奖：《生化震撼》
——卡尔唯诺奖——最曲高和寡的游戏

提名：《潜行者——切尔诺贝利阴影》《两个世界》



伊塔洛·卡尔唯诺是意大利当代最具世界影响的作家之一。这位作家写出了不少经典小说，这些小说的共同点之一是它们深受全世界文学爱好者的欢迎，此外，另一个共同点就是没有多少人能看得懂。

没错，鹰头马组委会在本年度推出了卡尔唯诺奖，借以表彰那些曲高和寡、充斥着玩家无法理解或根本不愿理解的庞大复杂华丽剧情、隐含着对世界终极答案之关注或人文关怀的游戏。入选的游戏包括《生化震撼》《潜行者——切尔诺贝利阴影》《两个世界》。

《潜行者——切尔诺贝利阴影》是一部相当复杂的游戏，除了在荒凉的核电站残骸里为生存而战，玩家还得抽出不少精力来搞些自我反思。《两个世界》则是一款角色扮演游戏，但游戏开发者们显然有更高的追求，他们摒弃了打魔王救美人，取而代之的则是两个种族之间生存权利的斗争。游戏中常充斥着大量的哲学思辨，还夹杂着不少对种族冲突的描写，晦涩到令不少玩家都觉得莫名其妙。

而经过我们讨论之后，卡尔唯诺奖的最终奖项得主则被授予了《生化震撼》。没错，《生化震撼》在FPS的外壳下面塞满了道德、抉择之类的迷思，玩家在游戏过程中不但要接受这一切，还要自己作出选择。对于以英文为母语的玩家来说，理解这些东西并不太难，但是对中国玩家而言，要从游戏角色名字中察觉游戏制作者想要表达的暗喻可并不是那么容易。

指挥官佳佳·祝点评：革命！达瓦利什！让我们进入这个幽暗的海底国度，拿起武器解放所有幸存者，他们失去的只有锁链，获得的将是全世界！为了基因，勇往直前！



提名：《雷神战争》《洛基》

2007年末最受人关注的事件就是发生在中国陕西省的华南虎照片造就的“纸老虎”事件。那个照片很有可能是假的。之所以说有可能，是因为虽然从各方面看上去它都是假的，而且已经有很多证据表明它是假的，但是在没有足够权威的人士气定神闲地验证“它就是假的”之前，还是只能说“可能”。当然，牛皮吹过分的游戏就没有这么好运了。它不需要什么专家来鉴定，只要它一登上销售柜台，进入玩家的电脑光驱，经历长则几个小时短则几分钟之后，是不是“纸老虎”就已经昭然若揭了。

这次进入我们佳不能400万D相机取景框的有3个对象：《枪神》《雷神战争》和《洛基》。《雷神战争》是一款炫目的游戏，就像它的名字那样，充满了耀眼的电光和震撼的场景，毕竟这是大作《雷神之锤》的后续作品，不过这次你将不是一个人在战斗！对！不是一个人！你将如同在CS里一样，和一队战友并肩作战。而据说这才是《雷神战争》的魅力所在。于是问题就来了。习惯了独自战斗的你将发现游戏中需要不停和战友进行沟通调整，而这一切……需要通过打字来进行。对，没错，打字，这里没有语音通讯系统。真是难以想像，在瞬息万变的战场上一群聋哑人举着大写字板相互沟通的模样。要知道同类型的《战地》系列已经实现了这个功能，现在我们不得不在停手打字的时候眼睁睁看着自己被突如其来的子弹撂倒。另一个要命的设计是某些载具的快捷键和步行模式的快捷键没有分开，使得玩家在载具作战和步行作战的模式间切换的时候经常会发现自己已经更换了武器/扔出了手雷/脱光了衣服……总之，很麻烦。值得庆幸的是，这种麻烦不是我们所独有的，显然我们的敌人也面临着同样的窘境。相信这种设计是故意的，这就叫系统的平衡性，不是么？

《洛基》的名头很大，其背景融合了古代北欧、古希腊、古埃及、古阿兹特克的文化特色。我们将与野兽战斗、我们将与邪物战斗、我们将与恶魔战斗，我们还将与神战斗！但是……说实话这款仿《暗黑破坏神》的3D ARPG作品显然没有学到原作的精髓，过于庞杂的背景和平衡设计使得玩家很难迅速在进入游戏后上手，并在随后的任务中取得相应的乐趣，很多人被卡在修武器任务之后就选择了退出。也许它是个好游戏，但是它太缺乏平民意识，让人难以亲近。不能让人深入玩下去的作品，再好也只能是被遗忘在角落里的珍珠。

到了热血沸腾的一刻了。《枪神》！这款据说是吴宇森和周润发再度联手的作品让曾经中国玩家充满了期待。还记得小马哥风衣双枪、弹落如雨的年代么，也许你已经不再想起，但也绝不会忘记。不过在接触到这款作品之后……还是让我们忘记它吧。它不是小马哥或者John Woo作品，它不过是披了一张香港电影，或者说暴力美学的皮而已。



哦，对不起，请原谅我多说了一个字，它披了一张暴力学的皮，实际上它一点不美。不说男主角那张表情僵硬、毫无生气的脸以及发福的身材、满脸的皱纹距离发哥有多远，单单只是那个招牌式的双枪纵身横滚射击的动作，那个帅到发呆酷到要毙的动作，在这里就只剩下一个形容词——仆街。没错，仆街。全身笔直的倒下去，然后爬起来。虽然依旧有双枪开火，但怎么看怎么像《生化危机》里僵尸穿了一身风衣。对于这么一个动作射击游戏来说，无论是躲闪还是向上够绳子滑落都是千篇一律的“扑”一个动作（仅有方向不同的差异而已）就通吃。隐蔽行动方面也只仅有靠墙一项，就连最平常的障碍物后探头射击的动作都没有，要么龟缩起来躲子弹，要么跳出来顶着子弹硬

拼，这实在有损动作大师吴宇森的威名。此外关卡设计也实在单调得让人不能忍，所有关卡基本都是一杀到底，没有任何像样一点的谜题设计……算了，限于篇幅我们就不继续贬低它了。出于我们对香港动作电影和吴宇森、周润发的热爱，我们可以买这么一款游戏，但是将双D9光盘放进电脑光驱，花费6个小时轰到底的尝试，还是算了吧。它就是今年最大的纸老虎，纸老虎啊！





虾太君点评：我刚才把《枪神》放到院子里的白菜边拍了张照片，然后传到网上去说"我家后院惊现野生周润发"，居然还真有人信了……

获奖：《使命召唤4》

鹰头马大奖——年度最佳游戏

大众软件 鹰头马大奖 2007

提名：《仙剑奇侠传四》《生化震撼》《孤岛危机》《霸王》



《仙剑奇侠传四》几乎是目前硕果仅存的国产单机游戏了，在这个国产单机游戏濒临绝迹的年代，"仙4"仍然在各方面都保持着相当优异的水准，并在推出之后得到了玩家的广泛好评。而在游戏发售之后上海软星关闭的消息，无疑给了这个游戏系列未来的发展写下了一个相当耐人寻味的省略号。

《生化震撼》拥有成为一款顶级作品所应有的一切因素，优秀的画面、可圈可点的操作和游戏系统、独特而有趣的世界观设定，再加上一条引人入胜的故事线。这款游戏拥有让玩家沉浸其中的力量，很显然，这是一款不可多得的佳作，但很可惜，晦涩的道德迷思让国内的玩家很难理解制作组想借游戏表达的东西。

《孤岛危机》则又一次用惊人的画面效果向我们展示了一个"看上去很美"的未来，很显然，在短时间内，我们未必买得起合适的电脑让这个游戏发挥出100%的能力，而等到我们可以用很低廉的价格买到足以流畅运行这个游戏的电脑之时，这个游戏看上去可能又会显得有些过时——这真是一个相当尴尬的问题。

《霸王》则向我们展示了颇具吸引力的游戏剧情和相当滑稽的游戏方式，在整个游戏过程中，你都可以感觉到一股浓浓的幽默味道。没错，在牛蛙被EA收购之后的现在，想看到这种既好笑又好玩的游戏已经不太容易了。

《使命召唤4》是一款相当出色的FPS游戏，你需要带领战士们在中东和俄罗斯之间穿梭，来一场好莱坞大片似的反恐行动。《使命召唤4》从来不吝惜子弹、炮火和惊人的视觉效果，唯一的遗憾是这部战争片短了一点。

要在它们当中做出取舍并不容易。最后我们郑重宣布，本年度鹰头马大奖得主是——《使命召唤4》

编辑们仔细评估了每个参选游戏的各方面表现，最后综合游戏类型、题材和受关注程度，《使命召唤4》成为了本年度鹰头马大奖的最终得主。在意识到各大游戏厂商终于合力把二战题材的第一人称射击游戏推到做无可做的境地之时，UBI公司终于让旗下的招牌游戏《使命召唤》做了个不小的改动——游戏的背景从二战转移到了现代战争，可以精确射击的M4代替了MG42，敌人也从轴心国换成了恐怖分子。





正如所有的优秀游戏一样，《使命召唤4》在各方面的表现都相当出色，没错，如果你拥有22寸以上的显示器，你会得到相当震撼的游戏体验，而更值得一提的是该游戏引擎优化技术相当优秀，玩家可以在配置较低的机器上相对顺畅的运行游戏，对于电脑游戏者而言，这一点真是太重要了。

没错，除了几个小小的问题之外，《使命召唤4》可以称得上完美，尤其值得强调的是《使命召唤4》对战场气氛的营造。事实上，这款游戏更像是一部互动电影，敌人和队友在你面前表演着自己的角色，射击、哀嚎、被手雷炸成碎片，将游戏气氛烘托得无比紧张，再加上慷慨激昂的音乐和呼啸而过的炮弹，玩家会觉得自己置身于战场之上，背负着祖国和世界上一切热爱和平的人民的希望同穷凶极恶的恐怖分子作斗争。实际上，斗争的方式也非常简单，在刺激紧张的外壳下面，我们能够发现制作组丰富的经验和细节掌控能力。他们摒弃了所有可能中断玩家体验的设置，你不能选枪、不能挑选队友，也不必思考战术路线，玩家所要做的就是走到目标点，推进剧情发展，让这部反恐大片有一个皆大欢喜的结局。没错，这个设计可能让一些铁杆军事爱好者不爽，但却得到了大多数玩家的欢迎，更何况制作组从其他的方面满足了铁杆军事玩家——就算最挑剔的铁杆军事爱好者，也无法抗拒在AC-130上向地面倾泻炮弹的快感。让"使命召唤"来得更猛烈些吧！

"页码完全、彻底地不够了！"神秘主持人一脸不满地走上舞台："这帮评委一开始还挑挑拣拣，结果一评起来全都成了话痨，给我留这么点空间还怎么跟亲爱的读者道别？好吧，感谢大家，又一次耐心地观看了整个'鹰头马'颁奖晚会。甚好，甚强巨。你也一定可以成为别具慧眼的一代鉴赏家！本次晚会到此结束，让我们相约明年'鹰头马'，再见。"P

COMPANY of HEROES OPPOSING FRONTS

英雄连——抵抗前线

■游侠创作室 神之影

精品 总评 8.5

制作	Relic
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文/中文

文化包容性：9.0 上手精通：8.5 画面：9.5 音效：8.5 创新：7.5 拟真度：8.0

勋章获得一览表

勋章名称	关卡	获得方法
防空勋章	市场花园作战第1关	摧毁所有的英军吉普车
阻击手勋章	市场花园作战第2关	猎杀所有盟军的阻击手
空军地面攻击勋章	市场花园作战第3关	占领英军补给仓库
步兵突击勋章	市场花园作战第4关	占领并固守穿越瓦肯德的道路
一般突击勋章	市场花园作战第5关	占领剩余的降落区
近接战斗勋章	市场花园作战第6关	摧毁莱茵河上英军占领的船只
坦克作战勋章	市场花园作战第7关	寻获并摧毁英军补给卡车
陆军炮兵勋章	市场花园作战第8关	摧毁莱茵河上的敌军榴弹炮
铁十字章勋章	市场花园作战	成功完成整个“市场花园作战”战役
第三营顶级勋章	解放卡昂第1关	成功占领所有领土
杰出服务勋章	解放卡昂第2关	占领土纳维尔和贝隆索奥顿两个村落
空降旅勋章	解放卡昂第3关	成功摧毁机会目标
特殊空勤勋章	解放卡昂第4关	成功撤回渗透的突击队
皇家工兵勋章	解放卡昂第5关	保持奥丁河上通往112号高地的道路顺畅
皇家炮兵勋章	解放卡昂第6关	寻获并摧毁轴心国多管火箭炮
军事勋章	解放卡昂第7关	破坏轴心国宣传
胜利十字章	解放卡昂第8关	摧毁虎王坦克
军事十字章	解放卡昂第9关	尽力减少装甲部队的伤亡
法国及德国星章	解放卡昂	占领并固守卡昂市

第1章 市场花园作战

第1关 沃海兹

1944年9月17日，荷兰城市阿纳姆西边6公里外的小镇沃海兹，盟军向小镇发动了一波又一波的空袭，试图快速打开德军的防线，但德军早有准备，在沃海兹前沿地带安置了大量的防空炮，抵御着盟军的进攻，他们的任务就是在支援部队到来之前坚守住这个小镇。

主要目标： 保护防空炮，摧毁滑翔机。

次要目标： 摧毁吉普车队。

过关提示： 刚开始，只需要控制附近的两门38mm防空炮即可抵挡盟军的伞兵攻势。随着两辆轻装甲车和一辆迫击炮半履带车的到来，战斗会变得轻松一些，利用这两辆装甲车的快速移动和坚厚装甲，配合指挥所生产出来的装甲掷弹兵，可消灭不断进攻的盟军伞兵。当盟军从后方发动袭击时，建议让两辆轻装甲车和一些装甲掷弹兵镇守小镇的东侧，因为盟军随后会从那里发动猛烈攻击，如果不提早赶过去，防空炮很可能会被占领。在保护防空炮的同时，两辆轻装甲车要多注意移动，不要被坠落的滑翔机炸毁。接着需要摧毁盟军3架滑翔机，可先摧毁左右两侧的，然后再集中兵力解决中间的。因为盟军的吉普车队很快会从中央快速突围，只



集中在此等待吉普车队的到来



要拦住前几辆吉普车，后面陆续到来的都不成问题。如果想保险一点，可让一些装甲掷弹兵拿着火箭筒守住镇子后面的十字路口，任何一辆吉普车都别想通过。


小心对方的坦克，多使用火箭筒

第2关 沃海兹：九月雪

盟军对荷兰小镇沃海兹的闪电战宣告失败后，他们在小镇外围囤积了大量的空降部队，试图一举歼灭镇守在镇子里的德军。面对如此困境，德军决定迎头出击，打乱盟军的作战计划，并将其赶出沃海兹。

主要目标： 占领降落区，击退伞兵的反攻。

次要目标： 无。

过关提示： 首先控制3名装甲掷弹兵在附近建造一座“战斗连队”建筑，虽然可生产出步兵半履带车和迫击炮半履带车，但装甲车在此关的作用不大，没必要生产。建造完成后，直接控制两辆装甲车和周围的装甲掷弹兵向外突围，出发前要注意给装甲掷弹兵升级，建议有3队装甲掷弹兵使用火箭筒，其他均使用机枪即可。盟军在镇子外围有4处降落区，可按逆时针的方向逐个攻破。右下角的降落区埋伏了不少火焰兵，最好先让装甲车在前面吸引火力点。右上角的降落区有不少盟军坦克，这里则要发挥火箭筒的威力，尽量避免装甲车在此处造成损失，后面两处的降落区则相对容易一些。成功占领4处降落区后，盟军会在左下的降落区进行反扑，在原地等候即可轻松消灭他们，而埋伏在屋子里的狙击手则建议由装甲车去对付。

第3关 奥斯特比克

盟军在荷兰寻找进军德国的通路，英军和美军几支部队打算从小镇奥斯特比克向城市阿纳姆层层推进，而驻守在奥斯特比克的德军则接到死命令，无论如何都要阻止盟军继续前进，阻止他们靠近阿纳姆。

主要目标： 使用哥利亚炸弹摧毁桥梁，建立一道防线，保护战略据点。

次要目标： 占领威斯特布温高地，摧毁火炮。

过关提示： 一开始不用急着行动，先在指挥所生产一些装甲掷弹兵，让部分士兵拿起地面的火箭筒，与步兵半履带车、迫击炮半履带车和弹药半履带车一同前往西北的桥梁，前进过程中尽量沿着铁轨左侧行进，不然会被北方的火炮击中。到达桥梁后，控制弹药半履带车在指定地点安置哥利亚炸弹。接着，任务会要求占领两个据点，此时不必立刻执行，可先往东前进，集中火力占领附近的威斯特布温高地和摧毁火炮，避免后期战线过长。完成次要目标后，再占领两个据点，并控制前来支援的空军小队在路口处建造两门高射炮，阻止盟军随后发起的猛烈进攻，而残余部队在高射炮附近进行保护。同时，还要派遣一些部队保护第3个据点，盟军也会从那里发起进攻，万一某个据点失守，集中火力夺回即可，只需要坚持15分钟。期间盟军还会在3处地方空投物资，第1处在火炮附近，第2处在桥梁左侧的弹药点，第3处在中间的据点附近，只要派装甲掷弹兵过去占领即可。

第4关 69号公路

当奥斯特比克的桥梁被摧毁后，盟军寻找新的道路进入阿纳姆。英军第30军团正沿着69号公路前进，这条公路也被称为“地狱高速公路”，德军的任务就是让它名副其实，阻止盟军的战争机器继续前进。



经典的延续

“家园”系列和“战锤40K”代表着Relic Entertainment在即时战略类游戏方面的深厚功力，而在2005年E3大展上与玩家见面的《英雄连》虽然是Relic首次涉足二战类游戏，但其出色的表现仍令所有玩家感到兴奋。时至今日，《英雄连》也已成为Relic的经典作品，而这次的《英雄连——抵抗前线》则是《英雄连》第一部资料片，虽然仅增加“解放卡昂”和“市场花园作战”这两个经典战役，但关卡数量达到了17关，超过了原作的关卡数量。由于采用了升级版的Essence引擎，支持DirectX 10，加强了物理效果，支持动态天气系统，加强了车辆和士兵的AI，使游戏在营造战争氛围方面的表现更加出色，一流的画面和逼真的战争效果使玩家在游戏中更能真切地感受到战争的残酷与刺激。

不过，可能还是因为Relic第一次涉足“二战”，游戏中依然存在着一些瑕疵，尤其是真实性方面，例如当你控制一辆坦克对付几名士兵时，你会发现坦克的机枪不断扫射，炮弹在周围乱飞，就是打不中这几名士兵；还有，虎式坦克是德军最强的装甲部队，但在资料片中却显得非常脆弱，其他各型坦克都能对它造成很大的伤害；再有，在“解放卡昂”的第8关，几队工兵居然能轻松解决数十辆坦克，这种情况在真实历史里是完全不可能的。另外笔者个人感觉这次的资料片各关卡衔接得不够好，每一关几乎都是独立的，除了剧情有点联系外，你无法从其他方面感受到这是一个大型的战役，仅有盟军战役的几个关卡做得不错，上一关的部队能够保留到下一关，这不仅让游戏衔接更紧密，还能让玩家体验到更多的玩法。不过总体来说，《英雄连》依然是不可不玩的即时战略大作，至少你能感受到当今图形技术的发展水平！

主要目标：消灭瓦肯斯沃德的侦察部队，设立前线基地，拖延装备纵队。

次要目标：摧毁自走炮。

过关提示：控制所有装甲部队沿路前进，途中会遇到盟军的一门反坦克炮，建议先派遣装甲掷弹兵在前方侦察反坦克炮的位置，然后再利用我方自行反坦克炮的固定模式来摧毁它。来到小镇瓦肯斯沃德附近时，两辆自行反坦克炮停留在小镇前沿使用固定模式，其他部队则靠近小镇，引诱盟军侦察部队的出击，只要摧毁指挥坦克，盟军侦察部队便会撤退。随后，占领沿途的据点和小镇教堂，将教堂升级为指挥所，而战斗连队和后勤连队也会自动在附近建设起来。此时，迅速生产出多辆迫击炮半履带车和尽可能多的坦克杀手重步兵，让他们与自行反坦克炮一起镇守在69号公路上，同时派遣装甲掷弹兵使用路边遗弃的反坦克炮，等待盟军的到来。5分钟后，盟军会沿着公路发动猛烈攻势，建议手动控制坦克杀手重步兵去击摧接近的装甲部队，一般对方很难突破这道防线。当盟军出现自走炮时，建议派遣两队坦克杀手重步兵前去将它摧毁，不然会对我方的装甲部队带来致命的打击。只要坚持15分钟，盟军便会撤退。


集中在此，抵抗盟军即将到来的进攻

第5关 贝斯特

英军第30军团溃败后，盟军已没有了快速前进的希望。尽管如此，他们还是继续朝着阿纳姆前进，并试图从贝特斯渡过威何米纳运河，德军只能在他们通过之前炸毁那座桥……

主要目标：阻止伞兵的进攻，占据降落区，摧毁贝斯特的桥。

次要目标：无。

过关提示：盟军的空降部队10秒后就会抵达，建议让地面上的装甲掷弹兵迅速躲进附近的房屋里，通过房屋的掩护来不断射杀从天而降的伞兵。同时，可对装甲支援指挥部进行升级，并生产两辆步兵支援坦克看守北方的两座桥梁，而随后赶来支援的高射炮坦克则可四处走动，哪里遭受攻击就去哪里。坚持一段时间后，盟军自然会停止空降，此时可生产一些装甲掷弹兵，配合步兵支援坦克和高射炮坦克占据西边的3处降落区，要注意保护好高射炮坦克，它是对方步兵的噩梦。成功占据3处降落区后，系统便会提示去北方炸毁桥梁，这时可升级战斗连队，生产大量的坦克杀手重步兵，其他部队则清除桥梁前的盟军，为坦克杀手重步兵的到来扫清道路。在河对岸，盟军的多管火箭炮台威胁很大，建议控制所有坦克杀手重步兵过桥将它炸毁，途中可能会遭遇不少坦克，但都难不倒他们。通过坦克杀手重步兵在前方的牵制，工兵可放心地在桥上安置炸药，只要将桥炸毁即可完成任务。如果工兵不幸阵亡，则需等待1分钟后下一批工兵的到来。




杂谈 “市场花园”计划

■北京 Griffin

玩过这么多关于“二战”的游戏，给我留下最深印象的名词大概就是“市场花园”了——只要看到在夜空里伞降，脚下曳光弹如同礼花般的场景，脑海中马上就能反映出“市场花园”4个字。那么，“市场花园”到底代表什么呢？是一个场景，还是一个计划？这就要从1944年6月盟军的反击说起了。

1944年6月，盟军在法国诺曼底大规模登陆，开辟了第二战场。为尽快击败纳粹德国，英国的蒙哥马利元帅提出了“市场花园”作战行动计划，这就是我们经常在二战游戏中遇到的经典关卡的由来。“市场花园”行动是二战期间盟军最大规模的空降作战，这一行动旨在夺取跨越莱茵河、瓦尔河等河流上的一系列重要桥梁后，从荷兰直插德国心脏，争取在1944年结束欧洲战场作战。

从1944年9月17日起，盟军在荷兰阿纳姆外围和德军防线后方实施代号为“市场”的大规模空降，任务是夺取并控制这一地区5条运河和下莱茵河上的主要桥梁。与此同时，地面部队将发起代号为“花园”的猛烈攻击，向下莱茵河右岸进发。整个战役合称为“市场花园”行动。“市场花园”计划采用空降“蛙跳”战术，以美军第82、第101空降师，英军第1空降师和波兰的1个伞兵旅共35 000人，依次在荷兰的埃因霍温、奈梅根和阿纳姆三地空降，像“接力棒”一样，护送地面兵团直捣德国腹地鲁尔区。然而，这个计划本身存在很大的缺陷，想纵深突破103公里到达阿纳姆，突破宽度非常狭窄，而且3个师和1个旅的后勤补给将全部依赖降落伞，这是非常困难的。以当时的技术手段来讲，空降作战和后勤补给必须靠有利于飞行的天气。在狭窄的地段上偷袭，并且把成功的希望寄托在天气上，使得“市场花园”注定就具有极大的风险。

如同是天意，在空中突击发起后不到两小时，德军第1伞兵军团司令司徒登便从一架击落的滑翔机中获知了盟军的战略企图。“市场行动”实施一天后，英军陷入了四面楚歌。此时，德军由于已经掌握了盟军运输机的飞行路线，因而在沿途布置下了高炮火力，并在预定空投地区设下重兵。10天的“市场花园”行动让空降部队损失了17 000人。虽然盟军因此向前推进了96公里，从战术上说成功了90%，但从战略上说100%失败了。诺曼底是盟军伟大的胜利，而“市场花园”行动却是盟军的惨败，它直接导致盟军在1944年结束战争的希望破灭。

第6关 阿纳姆：最后的桥梁

经过三天三夜的激战，英军第一空降师控制了阿纳姆的大桥，德军的第九近卫队未能将它夺回。如果德军不消灭所有抵抗势力，盟军便会渡过莱茵河进入德国领土。为此，德军对阿纳姆的大桥发动了潮水般的攻势。

主要目标：牢固通往桥梁的道路，占领阿纳姆的桥梁。

次要目标：占领弹药据点。




占领盟军的据点

过关提示： 此关难度不大，在指挥所生产几队装甲掷弹兵，便可跟随虎式坦克向第1个据点前进，那里仅有一门高射炮构成威胁，相当轻松就能攻下，不过不要在原地停留太久，容易遭受对方远程炮火的轰炸。占领第1个据点后，我方会有两辆四号战车的增援，通过这两辆四号坦克的协助，可大胆进攻附近的一处弹药据点，并阻止多管火箭炮台的继续轰炸。如果多管火箭炮台没被破坏的话，可控制它随意轰炸第2个据点，削弱盟军的实力，然后再集中火力将其攻下。占领第2个据点后，我方会有自行反坦克炮的增援，此时可向东北角落前进，攻击另一处弹药据点。同时对战斗连队进行升级，并生产几队坦克杀手重步兵，驻留在指挥所附近，抵抗盟军装甲部队随后发动的偷袭。在前往桥梁时，让四号战车走在前面，吸引88毫米高射炮的火力，而虎式坦克则在掩护下对其开炮。在此关卡中，无论是哪个据点，只要派人强行将其占领，附近的盟军便会举手投降。

第7关 返回瓦肯斯沃德

虽然德军如愿获得了阿纳姆桥梁的控制权，但盟军仍然没有放弃，第30军团在瓦肯斯沃德设立了总部，试图卷土重来，而德军则打算渗透到该地区，给对方来一个措手不及。

主要目标： 摧毁英军的指挥所。

次要目标： 无。

过关提示： 一开始在原地等候盟军的进攻，我方拥有猎豹坦克，对方的装甲部队基本无法构成威胁。击退盟军进攻后，无需立即反扑，先生产10队左右的坦克杀手重步兵和一辆虎式回收战车，后者用于修复炸毁的坦克，尽量跟着猎豹坦克一起行动。由于英军的指挥所随机出现，因此只能到处搜索，一般指挥所附近都会有大量的部队，只要摧毁威胁较大的装甲部队，其他都很容易对付。此外，对方的指挥所是一辆卡车，如果无法迅速将它摧毁，它会移动到其他地点隐蔽起来。攻击指挥所的同时，派遣10队坦克杀手重步兵前往西边，在公路上伏击过往的补给卡车，只要击毁10辆，卡车便不会再出现。如果我方装甲部队靠近瓦肯斯沃德小镇时无法抵抗盟军的猛烈攻击，也可让这些坦克杀手重步兵上前协助，他们最适合摧毁对方的坦克，基本是瞬间爆破。

第8关 奥斯特比克：巫婆的锅炉

经历瓦肯斯沃德一战，德军已经摧毁了英军和美军所有的希望。尽管如此，盟军仍然继续，波兰伞兵援军已经在降落于莱茵河对岸，他们正准备渡河，解救被围困在奥斯特比克的盟军兄弟。

主要目标： 击退英军的反攻，打败奥斯特比克的英军。

次要目标： 无

过关提示： 由于盟军很快会从河上登陆，因此必须尽快对各建筑进行升级，并生产出几辆四号战车前往河边支援。如果控制点足够的话，还可以让3辆高射炮坦克前来支援，让它们镇守在河边的3个登陆点，但要注意安全，对方登陆的士兵不少是坦克杀手重步兵，几下就可以解决高射炮坦克。当击退盟军第一次登陆后，围困在奥斯特比克的英军打算从西侧突围，只要派遣两辆四号战车即可阻止他们的突围。随后，大规模的登陆开始，奥斯特比克的英军也会从另一侧突围，此时可派遣几队坦克杀手重步兵过去清除英军的装甲部队。等两边的攻势稍微缓解后，我方的支援部队也陆续赶到，此时可放弃河岸，集中所有的兵力向奥斯特比克进攻，对方很难抵挡潮水般的攻势。至于河对岸的3门火炮，只要各自给他们一次空袭即可搞定。

第2章 解放卡昂

第1关 奥锡：布迪卡小子

1944年6月7日，在从布隆通往奥锡的路上，盟军遭到德军的袭击，整支部队一时之间难以前进，只能驻留在奥锡外围。面对着德军的坚固防线，盟军在寻找着突破的方法……

主要目标： 摧毁豹式坦克，建造炮兵营地，保护左翼，占领右翼的修道院，占领并守住奥锡。

次要目标： 无。

过关提示： 一开始便要面对德军的豹式坦克，它的弱点在于两侧装甲比较薄弱，我方3辆克伦威尔坦克可对其轮番攻击，摧毁它后集体离开战场。随后，根据系统提示，生产工兵在前沿建造榴弹炮阵地，并轰炸指定的目标。接着建造反坦克炮阵地，来抵抗德军从左翼发动的攻势，对方很难在如此猛烈的炮火中生存下来。保护好左翼后，便开始对德军进行反扑，德军在右翼的修道院处投入了不少兵力，


小心河对岸的高射炮


派遣多辆坦克进行围剿

的攻击。当部署完步兵指挥卡车后，可在附近靠近右侧桥梁的地方建造一个榴弹炮阵地，用来轰炸河对面的土纳维尔村，不过村子前方的桥梁会被德军炸毁，必须从中间的木桥才能到达对岸，或者让工兵强行将桥梁修复。由于河对岸有不少德军的反坦克炮，此次行动只需派遣步兵前往即可，不过必须对步兵的武器进行升级。通过榴弹炮的轰炸，土纳维尔村很快就被攻陷，这时可让指挥卡车过来重新部署，同时要生产一名上尉来指挥烟雾弹的投放。通过烟雾弹的掩护，刚刚赶来支援的3辆克伦威尔坦克可向北方的112号高地前进，一路上的德军部队都无法构成威胁，仅有112号高地的两辆豹式坦克比较难对付，建议让步兵使用路边遗弃的火箭筒，几下就可以将它摧毁。

建议用榴弹炮对此地进行轮番轰炸，然后通过两辆克伦威尔坦克的压制，修道院很容易就被攻下。在奥锡前沿，德军同样布置了大量军队，尽量用榴弹炮的轰炸来减少一些，尤其是公路上的几辆坦克猎人。解决前沿的障碍后，几辆克伦威尔坦克便可大胆地进攻奥锡。虽然对方的炮火猛烈，但如果我方的克伦威尔坦克遭到全灭，在指挥车附近会很快出现新的增援部队，这样连续进攻几次便能将奥锡拿下。

第2关 112号高地

攻下奥锡后，盟军开始向卡昂发起攻击，但顽强的德军抵挡住了英军第二军团的正面攻击。为此，盟军打算从西面攻击卡昂侧翼，试图将德军赶入包围圈。在卡昂西面道路上，112高地成为了盟军与德军的必争之地。

主要目标：部署步兵指挥卡车，清除土纳维尔或贝隆索奥顿两村之一，将指挥卡车部署在村落，占领112号高地。

次要目标：摧毁多管火箭炮台。

过关提示：根据系统提示，在指定位置部署指挥卡车，并通过两辆斯图亚克坦克的炮火压制德军从河对岸

第3关 卡比奎

前线陷入僵局，盟军对卡昂久攻不下，他们不得不将目标转移。卡比奎机场是卡昂的防御关键，盟军派遣皇家突击队渗透进入，并建立一道前线，帮助皇家加拿大步兵进行黎明前的攻击。

主要目标：摧毁驻军，建立一道前线。

次要目标：占领卡比奎，部署一辆小君主坦克。

过关提示：虽然开局时仅有两队突击队，但他们的实力足以应付前期的德军，不过在攻击德军西南角落的驻军部队前，最好能获得一支火箭筒，用来摧毁德军的装甲车，对付碉堡则多使用手榴弹攻击。成功摧毁德军驻军后，空降支援的能力也可以使用了，可在指定地点空降一辆小君主坦克。此时，需要向东侧的卡比奎发动攻击，多利用支援能力来增强队伍的实力。接近卡比奎时，增援的装甲部队也会陆续赶到。拥有众多的装甲部队，攻下卡比奎会相当轻松，不过还未结束，还需要建立一道前线。这道前线分为4个据点，每个据点都有大量德军，其中两个据点拥有德军的88毫米高射炮，必须解决它才能保证装甲部队的安全。此关尽量保留一些兵力，因为这些兵力将带入下一关。

第4关 卡比奎：机场

一场激战过后，盟军的皇家突击队已经在卡比奎建立了一道前线，他们正筹集兵力，准备向卡比奎机场发动最后的攻势。不过，德军不会坐以待毙，他们也打算来一场疯狂的反扑，破坏盟军的作战计划。

主要目标：击退德军的反击，占领机场。

次要目标：摧毁炮台，击落飞机。

过关提示：5分钟后，德军就会从前线的两侧发动攻势，建议在路口处建造维克斯机枪阵地和反坦克炮阵地来阻止对方步兵的前进，同时在装甲指挥卡车处生产多辆克伦威尔坦克，并分布在两个路口处，主要对付对方的装甲部队。一般情况下，这样的防线很难被突破，不过这些阵地可能会被德军的自走炮摧毁，当对方的自走炮出现后，建议派遣一名步兵带着火箭筒从左侧靠近它，两枚火箭炮即可解决它。顶住德军两波攻势后，他们便会停止攻击，此时则是反击的好机会，集合5辆左右的克伦威尔坦克，直接从左侧突破，那里几乎没什么防御力，很轻松就能攻进机场。对方主要以步兵为主，不可能对抗几辆强大的坦克，即使出动装甲部队也是零零散散，很难构成威胁。在进攻的同时，德军的飞机会不断起飞，让坦克行驶在跑道上即可将它们击落，而且还可以顺便来个回马枪，将右侧的炮台一一摧毁，最后再占领整个机场。

第5关 112号山兵：挽救理智

盟军刚刚夺得卡比奎机场，却与112高地失去了联络。从某种意义来看，控制112高地的人等于控制了整个诺曼底。德军纠集大批的军队，开始向112高地进行反攻，他们打算就此扭转不利的局势。


封住路口，必胜德军

主要目标：守住112高地。

次要目标：无。

过关提示：此关纯粹是一场防御战，德军会从多个方向对112高地发起连续进攻，前期主要是从两翼发起攻势，不过投入的兵力不多，一般到达山脚下就遭到全灭。要注意的是，一些德军可能会去占领据点，可等他们占领后再派遣步兵分队夺回，不然到后期会无法生产克

伦威尔坦克。在后期，德军进攻的兵力会越来越多，尤其是从两侧发起的两波攻势，而且那里正是防线最薄弱的地方，建议多使用迫击炮和榴弹炮进行轰炸，最好把所有坦克撤回来抵制那两轮攻击。只要顶住两轮攻势，德军便会撤退，装甲部队与炮火轰炸配合得当的话，防御起来还是相当轻松的。


占领3处的据点


坦克部队开始进军卡昂

第6关 卡昂：进入城市

成功守住112高地后，局势差不多已成定局，德军失去了主动权，只能龟缩在卡昂城按兵不动，而盟军则越战越勇，不断向卡昂逼近，他们只要攻下卡昂，就能取得最后的胜利。

主要目标：清除城堡地区，攻占并保护好胜利据点。

次要目标：无

过关提示：首先，控制步兵分队去占领前方的据点，并通过指挥卡车来生产步兵分队和克伦威尔坦克，由于初期的油量较少，生产克伦威尔坦克需要等待比较长的时间。当克伦威尔坦克的数量达到3辆后，便可与步兵分队一起向第1个据点进攻，途中会遇到两辆德军的四号战车，但都很容易对付。占领据点后，不必继续深入德军防线，强行冲过去的话可能会导致全军覆没，只需要在据点处留下一队步兵分队和一辆坦克，便可阻止德军的反扑，剩余部队则继续占领其他两个据点，攻击的同时尽量补充兵力，毕竟每一处都要驻留一辆克伦威尔坦克和一队步兵分队。只要占领3个据点即可完成任务，盟军随后会发动空袭，将整个德军阵地夷为平地。如果要完成救援任务，则必须在占领第3个据点前赶到西南角落，迅速清除周围的德军，否则B连士兵很快会全部阵亡。此外，占领第3个据点前可多生产几辆克伦威尔坦克，它们将会被带到下一关。

第7关 卡昂：严厉的考验

成功突破第一道防线后，卡昂近在咫尺，距离最后胜利也不远了。不过，德军并不打算轻易放弃卡昂，他们宁愿坚守阵地，等待奇迹的出现。

主要目标：消灭卡昂的敌军，击退德军的反击。

次要目标：摧毁汉梅尔炮台。

过关提示：与上关相同，一开始不用急着进攻，先生产4辆以上的克伦威尔坦克，再集中所有的兵力对4个据点进行攻击.建议先攻击东侧的两个据点，攻击前一个据点时要注意地雷，必须带一队工兵去扫雷，否则至少会损失两辆坦克。攻击后一个据点时则要注意对方的坦克，数量比较多，必须集中攻击才能减少损失。在第2个据点的后方，德军还有两辆汉梅尔炮台威胁着整个战场，派遣一辆坦克即可将其摧毁。成功占领东侧两个据点后，继续攻击另外一侧的据点，建议先占领前一个据点，因为德军在4个据点失守后会在后一个据点进行反击，而且德军的补给卡车也会在附近的公路经过。在抵制德军反击的同时，还要注意对方的虎式坦克，必须优先将其摧毁，才能保证我方能存活更多的部队，因为这些部队也将带入下一关，如果兵力不够的话，下一关将会极其困难。

第8关 卡昂：风暴前线

经历几场残酷的战斗，盟军如愿获得了卡昂，但德军不愿就此罢休，他们集中所有的力量，对卡昂进行殊死一搏。面对德军凶猛的攻势，驻留在卡昂的盟军也只能尽力抵抗……

主要目标：摧毁虎式坦克，防御卡昂。

次要目标：无

过关提示：此关又是一场防御战，德军的装甲部队在几分钟后会从四面八方出现，目标是占领卡昂的3个区域——教堂、十字路口和庭院，这些装甲部队不少是虎式坦克和豹式坦克，用克伦威尔坦克对付它会比较困难，而且3个区域分布较远，如果某处遭到袭击，克伦威尔坦克需要长途跋涉才能赶到，建议一开始就放弃十字路口和庭院这两个区域，集中力量保护教堂，同时生产大量工兵，让他们升级反坦克抛射器，这样对付装甲部队会轻松一些，人多的话还可以瞬间摧毁一辆虎式坦克，比生产克伦威尔坦克划算多了，而上关剩余的克伦威尔坦克则留在教堂旁吸引对方的火力，损坏严重的话还可以让工兵帮忙修理。只要坚持一段时间，德军便会再次撤退。


一场激烈的坦克大战

第9关 波吉布：向前推进

尽管德军失去了卡昂，但第一近卫军团的残余部队在卡昂南部波吉布重新编队，打算卷土重来。在更多装甲车的增援下，盟军第三营朝着波吉布前进，打算消灭所有残余的德军装甲部队，不给他们留下任何希望。

主要目标：清除索里尔和弗斯，消灭山脊上的88毫米高射炮，清除波吉布的德军。

次要目标：瓦解装甲队形。

过关提示：一开始让指挥车驻留在原地，并控制所有部队向东侧村庄前进，那里仅有4门88毫米高射炮，不必担心装甲部队会遭受过多的损伤。攻下村庄后，西侧的村庄也差不多被另一方的盟军攻下，此时可生产大量工兵，将武器升级为反坦克抛射器，与装甲部队一起向波吉布前进。途中要经过山脊，那里埋伏着大量的88毫米高射炮，要留意地图上的提示，尽量减少伤亡。如果装甲部队数量不够的话，还可以呼叫丘吉尔坦克的支援。占领山脊后，真正的困难也出现了，大批德军装甲部队倾巢而出，建议让丘吉尔坦克在前方吸引对方火力，工兵在后面摧毁这些装甲部队，大概要摧毁30多辆装甲部队，德军才会停止攻击，此时便可集中火力清除驻扎在波吉布的德军残余部队。注：本游戏部分情节与史实有出入，特此说明。



半条命2——第二章

□晶合实验室 大漠小虾

如果你要问《半条命2——第二章》（以下简称为EP2）为什么会跳票将近一年，那么会有很多理由，比如多平台发行的工作量、两款附带游戏的开发进展等，反正当你看到EP2时，你会觉得它短得有点不像是要制作那么久的样子，甚至连当初演示片段中Gordon大战三足机甲的场面都取消了。但是你知道，EP2不需要太多的花样，当你希望把一个猜了10年的谜语继续猜下去时，EP2已经足够好了，它短暂的流程让你对EP3充满了期待。但完成EP2的故事之后，我更推荐你去体验一下那个十分有趣的Portal以及《军团要塞2》，那才是《橙盒》最有价值的部分。

到目前为止我们的故事……
Our Story So Far...

还记得EP1的故事吗？Gordon Freeman在城堡脚下醒来，他碰到了Alyx。本来，这是个一起逃亡的好机会，可是反应堆核心此时已经面临崩溃。他们意识到必须延缓这一进程，否则就不可能有足够时间安全地离开17号城市。他们成功地做到了这一点，于是在EP1结尾处，Gordon和Alyx开着火车离开了《半条命2》中的主要场景。但很难说他们究竟争取到了多少时间，一阵巨响过后，反应堆核心爆炸的光芒掩盖住了视线……

精品	总评 8.2
制作	Vavle Software
发行	Vavle Software
类型	主视角射击
语种	简体中文

文化包容性：8.5　上手精通：9.0　画面：9.0　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.0

前往白森林
To The White Forest

不论是不是巧合，每次开始Gordon都是在昏迷中醒来，Alyx也恰好就在一旁。冲击波显然摧毁了铁桥和火车，沿着车厢往下走，趟水出来，Alyx会找回你的重力枪，并带你去看爆炸后的城堡——一个大旋涡。在一阵传送门风暴过后，你会发现身后矿洞的门被震倒了。进入矿井，这里有很多熟悉的“朋友”恭候，用煤气罐对付它们就很好。

从一个地洞钻出去，很快会来到外面，也就是Alyx所说的通讯中心（注）。你需要复习一下重力枪的使用——把墙角的电线重新连接好。有了电力，Alyx

开始联络父亲和Kleiner博士。好消息是，他们已经安全到达了北方的导弹基地；坏消息是，城堡的爆炸实际上是在为新的超级传送门输送能量。如果不能及时阻止那个大旋涡的发展，那么传送门打开后会送来更多的怪物。“‘七小时战役’会再次上演，但这一次我们活不过7分钟。”Eli这样说。Eli认为，应该尽快发射能够关闭传送门的火箭。那枚火箭是Magnusson博士在白森林的遗产，而Alyx事先拿到的“联合军上层世界”联系代码则对关闭传送门至关重要。“你们两个尽快到这里来。”Eli总结了这次联络。

花园小矮人就在左边床下

从后门出去，再次进入矿井，用重力枪打破木制栅栏，让矿车冲破矿井大门。前面是个车站，你必须从车厢附近爬到上面去，从铁皮房的房顶进入屋内，打开这里出口的闸门。但这时出现了意外：一个从未见过的三足机甲袭击了Alyx。Gordon几乎做不了什么，好在一个弗地冈人及时出现，他击退敌人，并试图治疗Alyx，但她显然伤得太重了。弗地冈人希望带她去地下庇护所。

从打开的门出去，走到尽头的破屋，在有两个齿轮的地方，你会重新拥有撬棒。电梯落下后，到另一侧拉动转盘让电梯再升上去。中途进入中间一层，从屋内拿到9mm手枪。从屋内的大洞跳下去，趟水进入一处洞穴。洞中布满了恶心的白色幼虫，踩死它们可以得到一些黄色的萃取物，能够恢复HP。当你再次来到矿井里时，注意那个有光亮的屋子，里面有很多补给和新的枪支。掀开铁丝网旁的一些木板，进入大溶洞。这里开始出现大片的酸性蚁狮，一旦被它们的酸液击中，你会暂时损失很多HP，但慢慢的可以自动恢复到一定水平。躲避这些讨厌的生物后，你从一个缺口来到庇护所。

注：在通讯中心的床底下你会找到“花园小矮人”，也就是游戏“个人记录”中提到的那个小矮人。你需要一路上携带他，直到进入白森林基地，把他放进火箭里，发射到太空。路上带着他会很麻烦，但你可以开车时把他放在临座。

弗地冈疗法
This Vortal Coil

反抗军对Gordon Freeman可谓敬佩有加，他们希望你能够协助他们抵御即将到来的蚁狮群攻击。显然，是Gordon带来了这群不速之客，这里会是一场大战。首先，你需要了解基本情况：庇护所周遭有4个通道，每个通道口都有警报系统，哪个通道口闪起红灯就表示那里将有袭击，红灯越多就表示敌人越多。你会在附近的武器箱中得到补给（弹药无限），在地上找到诡雷，同时还有两挺自动机枪和两名反抗军战士可以帮忙。一开始，只有一两个通道会出现敌人，每个口上有一挺自动机枪把守就足够了。但后期每个通道都会涌来敌人，你必须频繁变化机枪把守的位置，直到它们报废。接下来你的队友也可能阵亡，你可以利用Alyx周围的补给多撑一会，直到弗地冈援军到来，并三下五除二解决所有怪物。

4个弗地冈人开始“会诊”，作为一个养育过蚁狮的种族，他们一致认为，只有去蚁狮巢穴深处找到“最神圣的甘露”才能救得Alyx一命。往矿井深处去，一名弗地冈朋友会随你同行。他将是你的战斗伙伴，必要的时候，让弗地冈人在前，他的闪电攻击可以暂时将敌人麻痹，你只要上去补一枪就够了。

穿过一段洞穴，重新来到矿井，你在光亮屋子的一角看到升降梯。把所有能利用的重物放上去，电梯会沉下去。利用它到达矿井下层，找到屋角的开关和另一部电梯。在电梯里放上一些重物（不要太多），拉开关，然后迅速出去跳上升起的电梯，回到上层。你出现在了铁丝网另一侧，打开红色阀门，把弗地冈朋友放进来。

弗地冈人用法力给电机冲能，让你可以来到新区域。这里有很多危险的轨道车以及僵尸。且战且走，直到看到去上层的梯子。爬上去有个大锅炉，从锅炉下的出口跳下去，落脚的轨道车开始急速下滑，好在最后冲进水里。上岸，重新进入一段溶洞。在洞穴尽头，可以看到熟悉的抑制蚁狮攻击的震动装置。但当你抵达那里


可以让弗迪冈朋友打头阵

时，就会发现它的抑制作用实在有限。在叫来电梯之前，你必须利用附近的大量补给和蚁狮群缠斗。终于抵达高处，还是让弗地冈人打开屏障，最后来到一处通风口。弗地冈朋友说，那诱人的香气已经能闻到了……

用重力枪吸出卡住通风口风扇的异物，再把它打回去，击碎风扇的扇叶。下去你可以看到洞顶那些奇异的蜂窝状组织了，只是现在还无法拿到。弗地冈人会提醒你，蚁狮守卫会在附近守护这些精华，但你不可能干掉它，是的，只能逃跑。遇到守卫时，立刻钻进附近黄色的小洞里躲避，等守卫离开后再钻出小洞继续逃亡。基本的路线是，第1个小洞出口左转、第2个洞口右转，当你抵达一个环形路口时，从遇到它的地方进去（利用环形路口的加速跑躲开它），往左进第3个小洞，出来左转进第4个小洞。再次出来，沿左侧小路狂冲，直到看到一个钉满木板的小门。迅速打碎木板钻进去，你会掉进下一层矿井，并最终来到一个宽阔的电梯间。从右侧的水里找到齿轮，转到光亮处的电梯机械上，这样可以启动电梯，和弗地冈朋友一起到上一层去。打开一道

门，令人垂涎的“甘露”就呈现在眼前。

乘电梯上来，Alyx心跳刚刚消失。弗地冈朋友让Gordon一起加入拯救的行列，并说和Alyx的结合是弗地冈式的……正当所有人忙得团团转时，G-Man的影像突然出现在Gordon面前。G-Man说，这不是个交心的好时候，不过他是趁弗地冈人忙着救人才能钻空子进来的。接下来他开始“交心”，他认为弗地冈人本来并不在乎他们正在救治的这个人类，就像当初他把Alyx从黑山研究所弄来时那样。但眼下，Alyx看起来比他预料中的更有利用价值，因此他不能允许Alyx刚刚遭遇的噩运再次降临了。他告诉Gordon，只有把这位女士安全地送往白森林，才能“保住你的小命”。他已经同意遵守某项约定，让Alyx转告Eli：“准备好迎接出乎意料的结果吧。”

然后，Alyx醒了。

弗里曼“高僧”
Freeman Pontifex

Alyx尽管有些虚弱，但她决定立刻动身去白森林，一名弗地冈朋友提出送她一程。出门，会看到大批联合军部队正在调动。他们的目的地竟然也是白森林，看来又有场恶战。弗地冈人说，那些敌军带着还在孵卵室中的“Shu'ulathoi”顾问。而他认识一位有车的人类，可以提高行动的效率。

轰开油桶，向下走，来到一片风景如画的峡谷。这里仍旧是蚁狮的天地，且战且走，利用路上几个震动装置稍作喘息，然后来到被一片破铁皮围起来的最后一个震动装置。这时，峡谷里出现了两只蚁狮守卫，看起来是一公一母，必须杀掉它们才有可能前进。守在震动装置附近，用重力枪把周围所有的重物吸过来砸向它们，并注意躲开飞来的重物，甚至汽车残骸。你必须耐心和它们周旋，没有必要的话，还是节约一点子弹好了，因为你的子弹根本不够用。

干掉它们之后，弗地冈人试图在峡谷尽头启动电梯，但它被卡住了。从一旁的脚手架来到电梯间上面，轰开门，拿走十字镐，让你的伙伴乘电梯上来。沿路走下去，周围一片狼藉，到处是人类和猎头蟹尸体。你可以在一个门口找到脉冲枪。“猎头蟹只认脑袋不认阵营。”弗地冈朋友做了个精彩的总结。

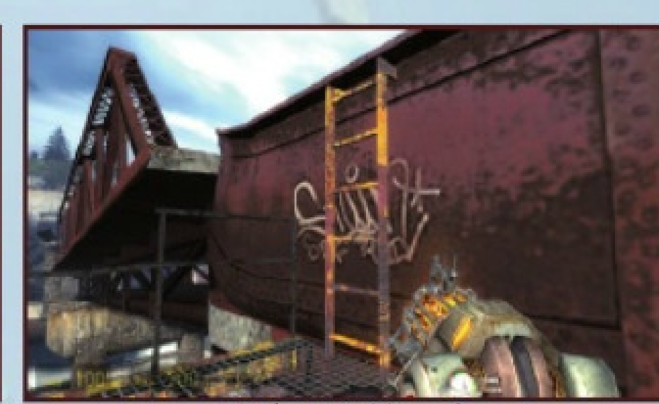
当来到大坝最高处时，可以看到远方摇摇欲坠的铁桥以及桥上那辆黄色小汽车。Alyx会打开一旁的粒子屏障，弗地冈朋友则守着两挺机枪，抢车的活自然是给Gordon的。从出口往下走，路上比较乱，在那个有很多柜子的房间，你需要移走一个铁柜，从电梯间里跳下去。接下来会出现很多僵尸，高处的机枪会替你干掉一部分，所以如非必要，不要急着往前冲。当经过一个漏气的煤气罐时（可以在这里火烧僵尸），你已经离底部不太远了。从下面爬上铁皮屋顶，用重力枪掀开屋顶的缝隙，让Alyx狙击下面的僵尸。你最好耐心等火力支援把下面的僵尸打得差不多了再下去，因为一旦着地，凭空冒出来的僵尸会更多。看到它们首先打手，只要打掉举着的手雷，威胁就不是那么大了。

你可以迅速找到这里的出路离开，进入一个有大量货架的房间，僵尸不会跟进来。墙角有辆叉


G-Man说，他可不是个浪费投资的人

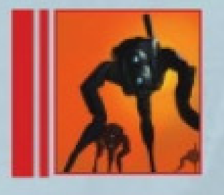

出乎意料的结果是什么？


只有这个掩体能躲避蚁狮守卫


从这里到墙上去

车，在它控制的升降梯旁边有个白色的铁皮柜，把柜子轰到升降梯上，启动叉车让它升到高处，用柜子垫脚上到屋顶，那里有个通风口。钻出通风道，终于到了桥下面，注意那里的污水，会损失你的HP。在污水中找路前进，注意那些浸在水里的汽车，有些踩上去是会下沉的。上梯子，终于来到了桥对面。走上桥头，那辆有皮没毛的跑车看起来跑得挺欢实，正想乘它冲过桥去，却突然又来了阵传送门风暴，桥面又塌陷了一部分，对面的桥板翘一个很高的角度，看来开车是冲不过去了。

你应该注意到桥面左侧边缘和中间的桥板几乎相连。从侧梯下到桥的左边去，爬上前方残存的铁梁，从那里跳到对面断裂的桥板上。这里是个跷跷板游戏，你必须把这块桥板上所有的汽车都用重力枪轰到翘起的那一面去，直到它降到一定高度。回去开车越过铁桥，在桥头打开建筑里的一扇小门，把Alyx和弗地冈人放出来。弗地冈朋友说，他只能送到这里了。



坐在前座
Riding Shotgun

钻出隧道，往前开不久就没有路了，只能开下公路摸索前行。当看到闪着红光的无线电塔后，Alyx有了新的主意。开到无线电站后，你最好把车停到两扇大铁门那里（下文会提到这样的好处）。绕道屋后，从小土坡上屋顶，进入无线电站内。从裂开的墙缝钻进大屋内，沿电梯井进入地下室。这里需要把电路接好才能让电梯运行，你会注意到，屋里有两处插座接头：一处在配电箱旁边，一处拉开电梯旁的铁板就会看到。屋里有两根电线，一长一短，要根据长度连接两处接头才能刚好够用。修好电梯后，上来与Alyx会合，但还没说两句话，外面就冲进来一群小三足机甲——狩猎者。基本上，Alyx会利用屋中央的掩体向外射击，你有两个选择：吸住屋中的重物击中它（一般击中三四次就可以了），或是立刻冲出去，到门外驾驶汽车撞死它们。

干掉狩猎者后，在旁边的屋子里找到电台（你可以沿着无线电塔的布线找）。重新连通白森林，信号看起来很差。Alyx想通知Magnusson博士，联合军在正向他们那里移动，可这位古怪的博士有些耳背，也不知他听清楚了没有。打开无线电站的后门，开车继续向前，前面不远处被铁网挡住了，当你来到路旁的农场时，发生了奇怪的事情。随着一阵奇怪的声响，你眼前的视野突然变成那种老电影一样的颜色。Alyx说，这是因为附近有联合军的“顾问”。

那幢大房子里肯定有古怪，打掉门锁进入房间，在中央那个角落里挂着孵化器的屋里，你会看到那里的维生系统。用重力枪破坏它的控制器和光球，孵化器就会打开，露出“顾问”的

真面目。这个大虫子似乎有奇怪的能力，在吞噬反抗军尸体的同时，还把Gordon和Alyx“钉”在了柱子上。这一切并没有直接伤害到他们，大虫子一闪身就不见了，但很快就叫来了大量的敌军。

出门，就会看到敌人从四下涌来，还有一架武装直升机赶来帮忙。在这里多留无益，找到汽车，撞开铁门而去，沿着铁路线一直朝左边开下去（到头有个180度转弯）。路上，就像《半条命2》中一样，直升机会不断抛下滚雷，只要躲闪即可，直到穿越一条隧道，并最终开进反抗军的一个据点。

汽车着火了！下车躲进旁边的集装箱里。反抗军士兵没心没肺地说，既然这东西是你引来的，那么你就该把它轰下来（两秒钟后他就遭了报应）。从反抗军尸体上冲过去，躲在火车下，这时密集的火力压得人抬不起头。穿过几节打开的车厢，进入一个小空场。Alyx会给你一些补给，此外空场的四角还有一些恢复剂，就在这里战！虽然没有火箭筒，但你可以利用直升机扔下的滚雷来回敬它。这个过程有些难度，你最好观察准飞机可能的几个投弹点，等它悬停时命中“固定靶”。命中3次即可。

战斗之后，Alyx和反抗军谈话，看看他们那里是否有修车工具，跟着他来到车库。

雷达探测下 Under the Radar

看来修车还需要一会儿，但现在的问题是保证修理工大叔的安全，并扫清你出行的路障。从工棚的后门出去，这里不但有酸水和僵尸群，还有隐蔽在角落里的几处自动机枪。在你到达涵洞时可以看到右后方的第一挺机枪，经过涵洞后匍匐前进，否则远处的强力自动机枪会让你瞬间毙命。吸个油桶做挡箭牌向右侧挪动，第二挺机枪很快会暴露位置，你最好用重物把它击飞。解决它之后，迅速钻进左侧的铁皮屋。从后门出去，蹲下挪到最后一挺机枪右侧去，那里停着辆卡车。跳进车斗，再上房顶，直到你钻进那个大屋子内部去。找到机枪旁边的控制器，按下开关，然后往开口的地方扔一个手雷……

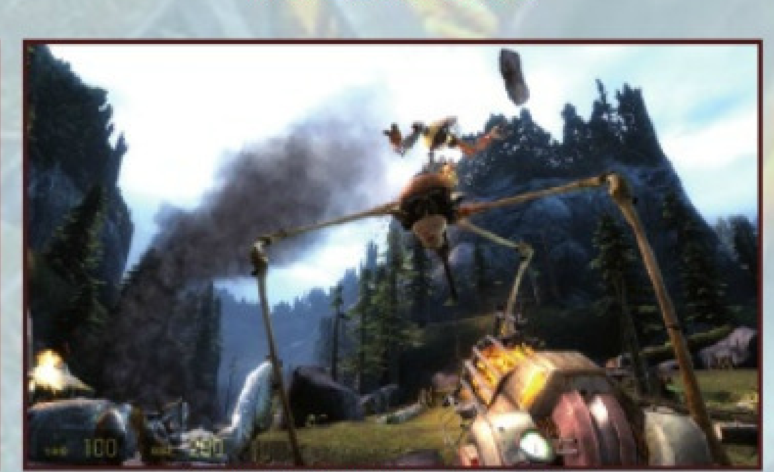
原路返回，Alyx告诉你车已经修好了。不仅修好了，而且车上装了一部先进的雷达，可以让你探测到沿路上隐藏的补给点。好吧，出发。第1个补给点很容易发现，第2、3个补给点就很有趣了。这两个点挨得很近，你会从一辆汽车的废墟里钻进第2个补给点，但里面所有的补给都在2楼，看起来很难上去。但请注意斜靠在2楼上的那块铁板。用重力枪把它轰到地上，扔一颗手雷在铁板和地板之间的缝隙里，然后迅速站在铁板上……嗯，接下来几秒钟一定很享受吧（记得捡起这里的火箭筒）。

离开这座废墟，在山路上前行，很快会看到“白森林酒吧”（White Forest Inn）的路标。从那里盘山而上，最终来到一个静谧的小镇。这里起初没有什么危险，只有零散的僵尸值得你打起精神。来到酒吧前门


联合军“顾问”把这里搞得很恐怖


炸毁自动机枪设备


补给点：把手雷扔到缝隙里


阿狗彻底拆掉了这个东西

评说

话说“Portal”

■北京 COMMANDO

如果让我给“Portal”起一个中文名字，我会叫它“入口”。正如这个名字的字面意义一样，在这个游戏里，你看不到拿着热能枪的敌人，也看不到蜂拥而至的蚁狮。你所要面对的只是一个个封闭的空间和一台拿你作为测试对象的电脑而已。

这个游戏里有我本年度看到的最有趣的创意，游戏的方式十分简单，你会得到一把枪（Portal Gun），这把枪的唯一功能就是建立一个超空间的通道——举个例子，你在一间屋子里，用这把枪在你面前的墙壁上建立一个入口，再用这把枪在你头上的天花板上建立一个出口，猜猜接下来会发生什么？入口和出口之间被某种神秘的通道连接在一起，你踏进面前的入口，会从天花板上的出口掉下来。

和所有具有伟大特质的游戏一样，Portal拥有一个简单的规则，以及在这个规则基础上衍生而出的千变万化的极具吸引力的挑战。在整个游戏里，你需要面对测试电脑为你设计的19个关卡，你需要利用重力超越障碍，利用反射打开机关。在一开始，你认为这只是一场测试，但随着测试的进行，你将觉察到一丝不对劲——电脑似乎想要通过测试杀掉你。你在房间内会发现其他测试者留下的信息，这似乎验证了你的猜想。你身处的环境相当险恶，而唯一可以依靠的除了手里的Portal枪之外就只有你的头脑了。

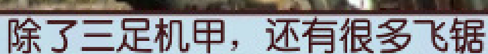
我毫不怀疑你可以从这个游戏中得到乐趣，事实上，每当我费尽脑汁思索如何借助这些神秘的通道达到我最终的目标时，或因计划成功而欣喜若狂的时候，我都会由衷赞美这个游戏，这东西给我的感觉很像3D版的《推箱子》，易于上手但乐趣无穷。你会惊异于游戏内巧妙的机关设计，更会从成功中得到巨大的满足感。我被这个游戏迷住了，而且丝毫不怀疑你也会被它迷住，我是用两个晚上打穿这个游戏的——如果不是要上班，我很可能会乐于牺牲一整晚的睡眠来完成它。

别以为这个只有19关的小游戏没有剧情，Valve是一个伟大的制作组，凭借《半条命》的成功，他们得到了足够的时间和金钱来构筑自己的幻想世界，一部部作品犹如一片片拼图，逐渐形成了一个壮阔的故事，而Portal也是其中的一环——很有可能还是相当重要的一环。根据游戏资料，制作“Portal枪”的试验机构光圈科技（Aperture Science）是和黑山研究所性质类似的地方，在《半条命2——第2章》中，这个研究所曾经被提起过，如果我猜测没错的话，就像《半条命2》中的重力枪一样，Portal这个游戏是在为Portal枪和人工智能伙伴在《半条命》系列之后的游戏中出场做出的一个小小预告。

最后，如果你打通了这个游戏，请一定要听听游戏的片尾曲，实际上，我可以说，单单为了这首片尾曲，你也应该玩这个游戏并将其打通。没错，我在听结束曲的时候有醍醐灌顶的感觉，毫不夸张地说，我被洗涤了，歌声好像清澈的泉水一样流过我的头脑。这首研究所内人工智能（没错，就是那个想杀死你，但最后被你轰成碎片投入熔炉的玩意）演唱的歌曲让我像个强迫症患者一样听了几十遍。歌曲的名字叫《我仍再生》（Still Alive），优美的曲调中带着一点点忧伤，整首歌向你讲述了一台孤独而有使命感的电脑在想些什么。就像歌里唱的那样，即使我让她心碎、把她撕成碎片扔进火里，她还是真心实意为我高兴，因为我通过了测试，让她完善了数据，可以将研究成果应用帮助世界上的人。这和我的想法何其相似！尽管她为我设计了许多潜藏杀机的难关，想在测试中杀掉我，我仍然一点不恨她，相反，就靠这首歌，我被她迷住了，我等不及地想见到她，说真的，我迫切希望与她在今后的游戏中再度见面。


父女重逢，但还有更要紧的事情要做


紧急开关在此

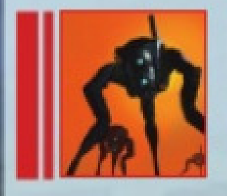


除了三足机甲，还有很多飞锯


在伐木场，先要搞清地形

后，Alyx满心欢喜地要继续前进，谁知这里突然出现了粒子屏障，看来是个陷阱。只有到酒吧里暂避，但这时四面八方开始出现联合军士兵，还有狩猎者在配合他们。你必须利用房间里的障碍物躲避子弹，再伺机反击，如果太冒失，很容易被外面密集的火力击中。相持一阵后，有些狩猎者会破门而入，这时候比较难办，最好在房间里和他们捉迷藏，而一般来说，Alyx的枪法比较准……

平静下来以后，你可以从狩猎者进来的地方出去了。沿着电线来到闪着绿灯的房子，这里就是动力源。Alyx关闭了这里的粒子屏障，让Gordon进去搞破坏，但没想到进去后粒子网突然恢复了。这里有点麻烦——找到墙角的梯子爬上屋顶，沿着屋子边缘的通风道前进，踩着铁管爬到小房间上面，掀开那里的障碍物，就可以进去了。打掉光球就可以继续前进了，很快你会在雷达上看到第4个补给点的标记，但仔细寻找只看到地上一个被石头掩盖的标记，嗯……注意看那个奇怪的箭头吧。

接下来，你终于可以惬意地欣赏峡谷里的风光了。半途中会看到一架坠毁的联合军运输机，正想过去看看清楚，下面突然冒出个三角机甲，不过别着急，Alyx的好狗狗及时出现了。这里只需要看电影，等它把运输机打烂，和它比赛看谁先到白森林的基地就可以了。至于比赛结果，似乎阿狗总不会输……



我们共同的朋友
Our Mutual Friend

进入基地，每个人都对Gordon Freeman投来惊叹的目光（而我们的英雄则照常当哑巴）。打听一下，得知Eli正在第一发射室。正走在路上，突然警报响起，然后立刻解除，原来这里已经“狼来了”很多次了。往里走，Alyx终于见到了Eli。这里的谈话很温馨，也有些暗示作用，因为Eli又提起抱孙子的事了。3个人登上电梯，去见Magnusson博士，并把数据交给他（路上可以听到他和Kleiner博士为了拉玛拌嘴）。

在火箭跟前碰面，Kleiner博士拿着数据去解码了，此时假警报再次响起，顽固的Magnusson认为是愚蠢的乌鸦在搞鬼，并“命令”闲来无事的Gordon去查个究竟。从打开的通道下到火箭底部，把漏气的阀门关上，打破门旁的玻璃，拉下电闸，会有弗地冈科学家从里面开门。刚进入第二发射室就有警报想起，显然这次是真的了。心急火燎的Magnusson让Gordon赶快回来，但Gordon却困在通道里不知如何是好。从铁梯下的小缝里钻出去，消灭3个狩猎者，会有队员和你碰面。上到二层，关闭那里的蒸汽阀门，再上梯子，老顽固又让你关闭高处的火箭发射入口。从水下过去，沿梯子向上，找到开关（小心那里的机枪）。最后和Alyx会合，跟着弗地冈人回到Eli身边。

这时，就像EP1里那样，Judith博士又出现在屏幕上，她好象在调查什么东西，但那里同样很不安全，看来又要劳动Gordon和Alyx去找她。令人意外的是，G-Man也出现在屏幕上，Alyx想起了重伤时的遭遇，终于告诉Eli“准备迎接出乎意料的结果”。Eli听了以后似乎很伤心，他回忆起黑山的往事，说G-Man正在利用反抗军达到他自己的目的。来不及细想，Magnusson博士闯了进来。原来，因为三足机甲的攻击，火箭无法发射，他有件新武器，希望Gordon能用它搞定这些机器怪兽。Magnusson会首先介绍它的用法，这种新武器其实是一种粘性炸弹，只要把它扔到三足机甲脑袋上，然后用枪射爆就行了。

你必须开着汽车去打，汽车已经经过改装，外挂了粘性炸弹，雷达上现在也可以显示敌人。开车到北边的伐木场，那里的人说，在北边有十几只三足机甲，每只都有3个狩猎者保护……这是场终极大战，和EP1的结尾比起来，不知要火爆几个级别。首先，敌人会从多个方向涌来，你需要随时利用车上的雷达来查看三足机甲的位置。开打之后，要先消灭狩猎者，因为它们会把你手中的“Magnusson装置”打爆。对付它们最好用车撞，当然这里有很多木头可以利用，重力枪也不应该闲着。此外，你需要注意保护两个刷新无限弹药的小木屋，尽量拖延得久一点。打过一段时间后，伐木场会被攻陷，你可以且战且退，到反抗军较多的区域，那里的人不仅会帮助战斗，炸弹和补给品也有很多。



发射倒数
T-Minus One

回到基地，发射已经进入最后阶段，联合军的传送门也将要打开，但火箭还是按时发射了出去。跟着Eli去看“焰火”，中途他突然跟Gordon说，那艘叫做“北极光”号的船没有用过，你一定要摧毁它，云云。这时卫星发生了作用，横亘在天际的传送门终于消失了。

Gordon和Alyx决定去找Judith，Eli似乎有些伤感，说了好些离别的话还言犹未尽。果然，联合军的“顾问”出现了，Gordon和Alyx被困住无法行动，只剩下Eli处于险境。即便如此，他仍旧叮嘱Gordon，一定要摧毁那条船，甚至不计代价……阿狗及时出现，救下了Alyx，Eli则没有那么幸运。Alyx扑在父亲身上泣不成声，这难道就是“出乎意料的结果”？

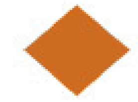
或许更出乎意料的结果，将在EP3中揭晓……P


似乎是个温馨的结局，但一切都在G-Man控制下

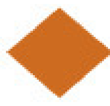
2007中国电竞大事评点

□北京漠东

2007年，中国电竞的影响力和社会关注程度都有大幅度的提高，行业规范和制度的推出让很多人更加期盼未来的中国电竞，而更多的人已经开始意识到电竞的意义，并真正投入到这项运动中来。同时，2007年也是中国电竞全面暴露问题的一年，赛事、俱乐部、选手等各方面都有大量负面事件曝光。但不管如何，这些甚嚣尘上的成绩和争议制造了大量的新闻泡沫，本文主要是对2007年电竞赛事发展状况的回顾，同时对焦点事件也进行了重点评论。



大型赛事部分



WCG

WCG一向被视作是彻底改变电竞行业的赛事，更是行业发展的驱动力量。但是不知从何时起，玩家对WCG前景的质疑开始逐渐增加，并发展到质疑整个电竞产业的未来。不得不说对WCG的质疑是有些苛刻的，同其他在中国举办的赛事相比，WCG的影响力仍然巨大，这是无法改变的事实，而且在今后的几年里，这种情况仍将继续存在。但是，作为电竞赛事的龙头大哥，WCG有责任先接受更为严厉的审视，并且给出更好的答卷。WCG并不能埋怨大众玩家过分的期望，因为WCG在过去的这些年里给予了他们太多关于电子竞技的梦想，这也几乎是他们能够坚持电子竞技理想的全部精神支柱。在今后的几年里，WCG的世界总决赛仍然会是中国电竞爱好者最关注和期待的赛事。



WCG面临机遇和挑战

WCG在中国一直被认为注重概念，注重话题引导，这本是WCG的优势。最近几年受其他领域媒体的影响，WCG也开始注重炒作，但外界一般还是认为WCG的优势在于专业，能够扩大市场。相较而言，WCG在选准群体进行概念和话题的宣传方面还是要强于其市场营销手段。这就是为什么现在WCG在赚钱方面不是第一，但赚眼球的能力却绝对是电竞赛事的个中翘楚。WCG在中国的承办方对于自我的坚持让很多业内人士不解，虽然真正成熟的体育赛事不会过度关心外界的怀疑和指责，应该更关心投资商。但对于电子竞技这个不完善的行业来说，大众玩家还是决定赛事成败的重要元素，如果一项赛事的目标是统领中国电竞，那它必定要满足玩家个性化的需求，而不是将赛事个性化。

ESWC

今年世界三大赛事之一的ESWC在中国和往年一样引人关注，然而令人没有想到的是到中国区决赛打完后，这项比赛几乎成了一场闹剧。赛事组织者在招商以及人员架构等方面的多处硬伤直接导致了赛事运作出现了大量问题，分赛区数量的锐减、分赛区赛事规模的缩水、不承担分赛区获奖队员的来京路费等问题，导致外界在全国总决赛前已对ESWC产生大量置疑。而总决赛的3天下来，种种问题让外界彻底对ESWC失去信心。国内各大电竞网站均以醒目标题表示对ESWC今年比赛

运作的不满，媒体的大篇幅报道让外界对ESWC的批评达到了最高点。

社会环境、普及人群以及商业经验都不同程度地制约着电子竞技的发展，经过几年的历练，电子竞技在各方面取得了很大的进步，但与传统体育相比还存在很多的缺陷。传统体育商业化的成熟体系是电子竞技必须借鉴的，比如坚持市场化运作、联赛寻求冠名、商业比赛开发赞助商、从比赛设备到运动员服装等，通过体育运动自身的优势和资源来获取社会各界的支持。但是传统体育同电子竞技还存在着本质的区别，电子竞技必须要自己开拓一条适合自身发展的道路。而在追逐市场利益的背景下，指望现行赛事的自我制约和管理已经没有现实意义，在真正意义上的电子竞技协会诞生前，像今年ESWC这样的赛事"品质"问题仍将困扰今后的比赛，并会继续破坏脆弱的中国电子竞技大环境。



2007年ESWC中国区比赛因为运营出现严重问题，现场观众寥寥无几

（编者按：对于WCG和ESWC，作者主要谈及的是国内主办方组织承办的成功与否。但作为两个全球顶级大赛，文中的观点并不代表对WCG与ESWC品牌度的绝对评定。）

WSVG

WSVG经过一年多的洗礼，逐渐变得成熟起来，而WSVG世界巡回赛的成功举办让他们在世界范围内也打响了名号。WSVG2007年首站比赛于五一黄金周期间在武汉举办，这个时间和地点按理说选择得恰如其分，既认准了中国电子竞技发展的前景并致力于打开中国广阔的电子竞技市场，赛事执行团队又在武汉拥有相当强的资源，还可以利用黄金周之便利吸引公众的眼球，扩大电子竞技在群众中的影响力。



2007年5月WSVG现场创下了电竞比赛现场观众人次十万人的历史记录

相比于北京、上海、西安、成都、广州等电竞核心城市，武汉同样具有良好的电竞玩家基础，WSVG给了武汉这个几乎没有举办过任何大型赛事的城市一次正名的机会。同其他在中国举办的国际性赛事相比，WSVG的影响力是巨大的。第一是因为WSVG背后有着强大的赞助，Intel和微软的联手支持让WSVG有了足够的底气；第二是WSVG中国站比赛创下了中国电竞有史以来观众人数最高的纪录，积攒了大量的潜在"用户"；第三是"魔兽"项目中高水平的选手和高含金量的比赛让WSVG在竞技层面上晋级为一流赛事。



WSVG logo

当然赛事的组织混乱也是WSVG因为缺乏经验付出的代价，而在为此遭到了中国电竞媒体的猛烈批评后，WSVG在中国的声誉受到了极大影响。不过随着年末WSVG全球化战略的失败，WSVG宣布改变其发展方向，不再举办赛事。WSVG的故事也就此告一段落。

CGS

2007年6月6日，CGS联盟在上海宣布了比赛相关信息，这也就意味着全球最高奖金电玩赛事，总奖金额破全球纪录达到700万美元的CGS2007中国区正式启动。今年CGS共设置北美洲、拉丁美洲、欧洲、非洲和中东、亚洲、澳洲6个大区，上海和首尔将分别作为中国和韩国的决赛地点进行亚洲区的冠霸联盟选秀赛，而包含非洲、中东、澳洲在内的亚太区选秀总决赛于2007年9月在马来西亚首都吉隆坡举行，全球季后赛和重生复活赛，以及最后的世界总决赛也将接踵而来。

从CGS的项目设定来看，只有CS是和现在中国流行并公认的电竞项目吻合的，但是版本选择却不一样。世界上包括中国目前都是CS1.6当道，CGS为了电视转播的需要，选择了画面更加优质的CSS（反恐精英——起源），正是由于这样的一个选择，势必给中国甚至世界的CS格局带来一次地震。在美金的诱惑下，曾经的CS1.6美国两大强者COL、3D已经改弦易帜，如今CGS已经把触角伸向全球，那么有多少战队会为了美金也改换门庭呢？对中国人来说，3万美金的年薪是一个极具诱惑力的数字，wNv、Hacker、TR、NEWLIFE、STAR等等强队何去何从？为了去美国拿年薪而从此放弃CS1.6，还是坚持为了拿各种CS1.6的赛事奖金而努力？现在真不好判断，因为CGS肯定要和加盟的战队签署排他协议，来了CGS你就甭想去玩CS1.6赛事。但是有种最理想的选择，那就是同一个俱乐部的两支战队一个去参加CGS，另一个继续参加其他各种CS1.6赛事。所以，wNv这样的双队共存的大俱乐部将会有更好的选择机会。



CGS通过资本投入强行进入中国

不过CGS因为过于宣扬资本的威力已经受到了外界的各种质疑，在中国的电竞圈里，这可能是一个100分的赛事，也有可能是0分。

IEST

联想在2007年再次举办IEST国际电子竞技锦标赛，16万的单项奖金是国内举办的同类赛事的最高纪录。IEST这项完全由中国企业创办的国际性顶级电竞赛事，再一次成为业内关注的焦点。2006年IEST首次登上中国电竞舞台，应该说这一次联想的"亮剑"还是非常成功的：预选赛人气高涨、总决赛星光灿烂、明星选手的王者之争、"名嘴"黄健翔的倾情献声，都给外界留下了深刻的印象。今年的IEST在去年的基础上加大了投入力度，再次吸引了关注。

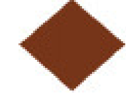
作为全球第三大PC生产商，联想涉足电竞行业让人很自然地联想到了韩国



联想对IEST的大力投入增强了很多IT厂商进入电竞的信心

的三星公司。由后者主办的WCG已经成为世界著名的电竞赛事品牌，三星公司通过投入WCG获得了极大回报，联想显然意图参照“WCG——三星”模式运营IEST，以期得到品牌知名度的大幅度提升。同时，今年国内各类比赛如ESWC等都出现了或多或少的问题，或是压缩成本降低奖金，或是应付过场草草了事……以至于很多玩家对于国内的电竞赛事慢慢丧失了信心。这对还在探索中发展的中国电子竞技产业极为不利，因为失去了玩家的支持和关注，就像植物失去了提供养分的土壤，必然会走向灭亡。而在这种情况下，IEST的异军突起就更显得弥足珍贵。

焦点事件部分



《魔兽世界》首次进入电竞领域


2007年5月WSVG武汉站比赛，WoW第一次成为电竞比赛项目

在WSVG中国站的比赛中，最出人意料的就是《魔兽世界》的入选，这也是WoW首次正式在电子竞技中亮相。比赛采用了竞技场3v3模式，为保证赛事成功，WSVG和暴雪进行了密切合作。电子竞技是以市场为导向的，观众的兴趣决定着流行的趋势，WoW拥有强大的观众基数，因此WSVG对于WoW的尝试是具有创新思路的，同时也是可行的。当然这款人气很高的网络游戏是否真的能够秉承电子竞技的特性、成为主流竞技项目，还得靠时间来证明。

天津TR电竞俱乐部宣布解散

2007年8月16日，天津TR电竞俱乐部宣布解散。TR成立于2006年3月，自组建便得到电子竞技业内同仁的广泛关注，并得到大力支持。经过一年多发展，已经成为中国最优秀的电子竞技俱乐部之一。一家在世界范围内也颇具影响力的电竞俱乐部以这样的方式解散，在新闻舆论上确实成为了重磅炸弹。分析TR坍塌的原因并总结教训似乎更有意义一些，否则很多年后人们除了依稀对这个名字还有些印象外，其他的都淡忘了。从各种情况看来，投资方是导致TR解散的直接原因，至于投资方为什么作出这个决定，由于网上发布的解散新闻中没有直接提到，所以我们只能遗憾地把资方的撤退归为一个让人有些无奈的选择。撤资是直接原因，但俱乐部解散的根本问题还是在于自身没有一个良好的收支循环，入不敷出的状态使其在断奶后很快就失去生命力。


TR.v在七月初拿下了ESWC2007中国区冠军后不得不接受解散的命运

国内多家俱乐部与选手产生合约纠纷


原Hacker.Gaming的这五名队员面临着无赛可打的尴尬局面


WE三名韩国选手因合约问题离队

如今的电子竞技圈内，选手转会、战队相互挖角已经成为一个很平常的事情，但由于各种原因，雇佣双方经常会因各自利益产生纠纷。2007年，此类事件在国内电竞圈愈演愈烈，先是前Hacker男女CS战队同迪酷之间关于合约的纠纷，7月底又有WE三名韩国选手因为合约离队的新闻。而在最近几天，TR战队对原有两名选手禁赛以及UST同Colorful之间因为选手Hopestar产生的转会纠纷更是闹得不可开交……

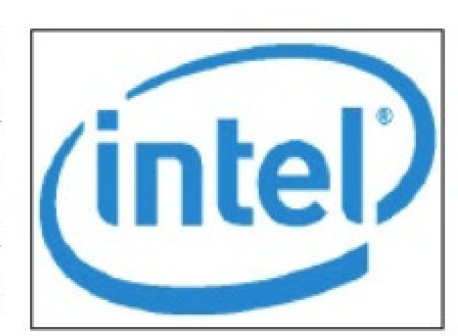
此类事件对于中国电竞意义重大，如果有按照法律判定的结果出现，必将会成为今后电竞行业内此类事件的标志性案例，成为电竞的“博斯曼法案”。虽然这些事件对于电竞毫无疑问起了负面影响，但从另一面来讲，这些事件如果处理得当，对于电竞来说，将是走向另一高度的绝佳契机。向赞助商表个态，合同就是合同，在社会的各个地方都是如此，电竞也不例外。而在去年10月，国家体育总局颁布了多项针对电竞的管理规定，也是针对电竞发展各种问题制定的行业规则，我们现在最需要做的，是如何理性地把管理规定理解为指导性和参考性，并不断促进和完善。

可口可乐宣布进入电竞领域



可口可乐饮料有限公司于年初和国际著名电子竞技俱乐部wNv签署了战略合作协议，宣布将于2007年赞助wNv电子竞技俱乐部，成为wNv电子竞技俱乐部唯一指定饮料供应商。可口可乐在体育赞助方面的成就有目共睹，特别是奥运会和世界杯等重大赛事。而在网络方面，可口可乐公司早在2004年就开始赞助各类电子竞技比赛，在以年轻人为主要参与者的电子竞技行业留下了深刻印象。可口可乐公司与wNv电子竞技俱乐部的本次合作，是可口可乐首次赞助电子竞技参赛选手，这对中国电子竞技乃至全球电子竞技都具有重大的意义。

英特尔在2007年将继续赞助WE和wNv



2007年4月2日，英特尔中国有限公司正式宣布作为冠名赞助商在2007年继续赞助国际著名电子竞技俱乐部World Elite和wNv，为他们提供性能出色的酷睿TM2处理器等顶级装备和有力保障，推动中国电子竞技乃至全球电子竞技蓬勃开展。作为国际电子竞技行业中重要的赞助商之一，英特尔为推动电子竞技在全球的发展起着不可替代的作用，也是推动电子竞技事业迅速发展的重要力量。英特尔与WE和wNv这两家俱乐部的合作，为目前的电子竞技运动提供更为强大的发展动力，也为更多的赞助商投入电子竞技增添了信心。P



《VR网球3》接球篇

■ 四川 秦国强

接球在网球比赛中有着非常重要的地位，它会决定下一步进攻的套路，可以说是攻防转换的枢纽。发球只需要考虑己方球员的站位，但是接球却不同，因为是一种被动方式，所以要根据对方的动作才能做出相应的回应。

接发球是防守的第一拍，如果这一拍没有接好，后面就会很被动。站位是接发球的关键，底线中间能够顾及到左右两侧，应付一般的选手足以。但是如果对手（如费德勒）发球刁钻，就要再往前移两步，基本上刚好压到底线的位置，这样能够减小网球的入射角度，避免飞身救球。由于需要跑位移动，准备时间较短，尽可能用大力回球而不用削球。遇到发球力量大的选手（如罗迪克），要后退两步，用削球回击，否则很容易出界。

接发球的回球路线一般分为内侧（靠近中线）和外侧（靠近边线）两种。如果自己接球方式和对方发球方向相同，即内侧球用正手外侧球用反手，则可以借力击出高质量的回球。下面以纳达尔（左手持拍）为例，如果对手发内侧球，应该向左稍微移动后正手（按住大力回球键+→）将球击向对手的反手位，这样对方只能大范围跑动接球**（如图1）**。但是遇到反手球打得好的球员（如费德勒、汉图楚娃）时还需要立即向中路回跑**（如图2）**，否则对方大角度的反手回球会让你很难堪。如果对手发外侧球，则要向右移动后反手回球（按住大力回球键+←）将球击向对手的正手位**（如图3）**。想要第一拍不被压制住，就必须在对手发球的瞬间判断来球的方向，然后向两侧快速移位。


图1


图2


图3

在相持过程中，底线回球最考验玩家的跑位意识，好的跑位**（以回到正手位接球为基准，如图4）**可以赢得更多的准备时间，击出大力和刁钻的回球。多数玩家觉得只要把对手打得两边跑就压制住了对方，其实不然，相持中牵制对手的方法是增加对手在两次击球间跑动的距离，只有把大力回球和削球相结合才能限制对手的回球质量。


图4

本作的网前截击被削弱了不少，不过这样也让游戏更加真实。切忌盲目上网，否则很容易被对手打穿越球。上网后不要太靠前，时刻小心对手的高吊球，尽量使用削球保证回球的精度。

挑球有普通（按挑球键）和加旋（按削球键+大力回球键）两种，前者球速稍快，后者挑的距离较远，准确度也要高一些**（如图5、6）**。跳球在《VR网球3》中的难度较大，不是所有情况下对手上网就能用挑高球的，稍有不慎就会被扣杀，一般在对手以非常规动作上网击球后再用挑高球。


图5


图6

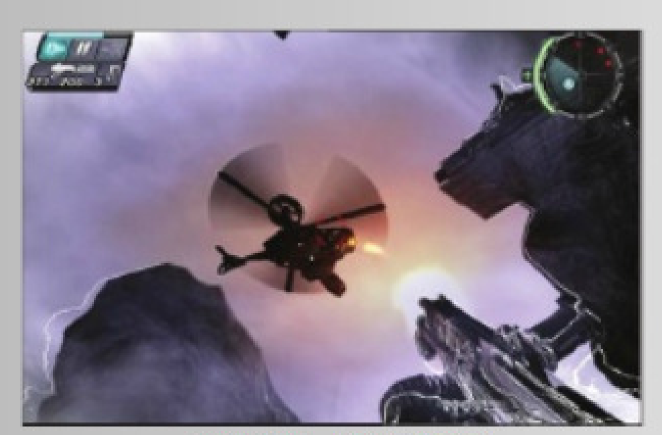
《时空穿梭》（Time Shift）难点战心得

■ 浙江 何琦

本作虽然战斗颇具难度，但是只要灵活运用主角所拥有的时光倒流、时间停止以及时间减慢这3种特殊能力，不仅可以轻易解决各类难对付的敌兵，而且还可以解开谜题。作为一款FPS游戏，过关需要的不仅是特殊能力，更需要的是技巧：

1.武装直升机

武装直升机前后出现共2次，装甲厚实不说，而且机载机关炮的杀伤力也不差。想要干掉它，必须使用火箭发射器才行，但是需要注意，如果你站的位置距离空中目标太远，即使使用了时间能力，火箭弹瞄得再准，也难以伤及目标。所以一味穷追猛打，其结果根本就是以卵击石。建议在开战前选择有利地形，尽量缩小与目标间的距离，再适时配合使用时间能力（时间终止），三下五除二就可以解决问题。


站得高才能打得到

2.最终Boss


最终Boss像座小山

打最终Boss前，需要先对付几个特种兵，对付他们并不困难，即使不用时间能力，观察四周，一旦发现蓝光迅速开火即可。热身结束Boss战开始，最终Boss非常庞大，首先你必须躲避Boss发射的炮火（前方的矮墙根是不错的掩蔽），只要集中火力打坏Boss背脊上的3座蓝色炮台，不过每打坏一座炮台，Boss都会疯狂发射火箭弹，这些火箭弹非常难躲，建议大家向墙角处进行移动，危急时还可以特殊能力拖延时间等待体力恢复，或者打爆向你袭来的导弹。P

《VR网球3》发球心得

■ 四川 秦国强

发球一直是《VR网球3》中一个比较难以掌握的地方，玩家在屏幕中看不到球的落点，只能够凭借感觉，在蓄力的同时按方向键调整网球的旋转。刚接触《VR网球》的玩家大多会抱怨发球困难，由于发球质量不高，给对手的压力太小，结果就是害怕自己的发球局，只能通过对手的发球局拿分。其实我们只要掌握发球的技巧，再多加练习，完全能够在自己的发球局中占得先机。

发球分为3种类型：直线发球，力量最大；带左右旋转的发球，角度最刁；带下旋的发球，接球难度大。在实战中，笔者认为角度的影响最大，在对Hard难度以上的电脑时，即使发出MAX的大力发球，如果角度不刁，电脑也能很轻松地接发，而如果我们选择的角度很刁，即使力量不是MAX，对手也会感觉吃力，至少他不可能顺手一拍大力回球，这就给我们留下了进攻的机会。笔者下面以纳达尔为例，从力量、角度和站位几个方面进行介绍。

1.力量

力量的技巧不多，主要是靠手感，因为每位球员蓄力条的增长速度不同，所以最好选择一名比较固定的球员多进行练习。刚开始练习时，选择发球较好的球员如：费德勒，其蓄力条增长速度很慢，利于找到MAX的位置，熟悉后就可以根据自己的喜好选择一名固定的球员，找到其MAX位置。当然我们还可以进一步加大发球力量，一般在蓄力时按住↑即可。

2.角度

角度是发球制胜的关键因素，刁钻的发球往往能让对手望球兴叹。但是角度的优点和缺点一样突出，为什么这么说呢？在和高手对战时，如果对方的接发球能力很强，你会发现你发球的角度越刁，他回球的角度就会更刁。当然这又分两种情况，一种是你发出角度刁的球，但是力量不够大，这时对方大多直接大力回球到你的反手区，如果发球站位不好，就等于直接送分。另一种是发出带MAX的刁钻球，这时对手是不敢直接大力回接的，通常只能够使用削球的方式回接。角度一般有2个选择点（**如图1中的红点**），我们可以根据对手的习惯和正反手接球能力以及站位进行选择。如图1的情况，费德勒的正反手能力相当，但站位靠左，所以选择中线的红点。当力量条增加到1/5时，按住按←、→方向键来改变球的旋转方向（注：按键时间越长，旋转度越大，但没有必要过于追求角度而发出坏球）。大家可以在“World Tour”模式中的“Pin Crusher”进行罚球点训练（**如图2**）。


图1


图2

此外，还有一种刁钻的发球——下旋球，在力量条增加到1/3～1/2时，按↓（注：只能轻轻点一下，否则很容易发球下网）+挑高球键（**如图3、4**）。这种发球虽然力量不大，但是球离网很近，过网后球会迅速下坠，对手无法作出有力或有角度的回球。


图3


图4

3.站位

一般发球时站在底线的中间较好（**如图1位置**），这样遇到对方回直线也可以第一时间到位。对自己的发球很有信心也可以选择站在最外侧发对角线，越靠近外侧，球的对角线角度越大，对手回球的难度越大。选择外侧发球时，主要是让发球的力量最大，以MAX最佳，适当减小左右旋转，避免出线。P

秘技屋

《生化震撼》秘籍
BioShock

使用秘技前先备份文件，然后用文本编辑器编辑Defuser.ini，在其中建立一段代码（比如："F10=fly"），然后再设置个按键，前提是游戏里用不到的。然后在游戏中按下这个按键就会有相应的效果。注意：每次读档或进入另一个关卡都会使效果消失，需要再次按键。

fly：飞行模式
ghost：可以穿墙的幽灵模式
walk：关闭飞行和幽灵模式
god：上帝模式
teleport：传送到复活点

《止痛剂——嗑药过量》秘技
Painkiller Overdose

游戏中按“~”键调出菜单，输入以下密码即可得到相应效果：

PKGOD：无敌
PKDEMON：进入'demon morph'模式
PKWEAPONS：全部武器
PKAMMO：全部弹药
PKHEALTH：满血
PKPOWER：满血+全弹药
PKGOLD：加金币

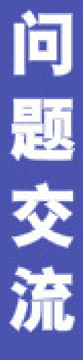
注意：本秘技只在Daydream和Insomnia这两个难度下有效。

《使命召唤4》正式版秘技

运行游戏，在菜单里启动作弊控制（在游戏菜单的Option\Game Option下的Enable Console选择Yes，不行的话再按下“~”输入developer 1），按“~”打开控制菜单，然后输入"spdevmap <mapname>"到你想玩的关卡。注意，重启游戏后秘技就会失效，就是说玩一次要输入一次。

输入下列密码，可得到相应秘技效果：

noclip：穿墙+飞行
ufo：幽浮模式
give <item>：得到你想要的武器
god：无敌
demigod：无敌模式，但仍然在被击中时屏幕会有震动和濒死效果
notarget：隐身模式
give ammo：得到弹药
jump_height <ammount>：跳跃高度
timescale <ammount>：调整游戏运行速度
cg_LaserForceOn：所有武器都有激光瞄准具
r_fullbright：更容易看见物品
cg_drawGun：扔掉武器
cg_fov：用任何枪开启狙击模式



玩《贝奥武夫》时，走上木桥后就能爬上第一个石头，然后接着呢？怎么向上继续？

可以从右手边上的石壁爬上去。石壁上有突出，类似攀岩时的那种突出的小石块，然后按鼠标中键即可开始攀爬。

在《孤岛危机》里，我已经炸完3辆防空车了，可是登不上驱逐舰，要如何操作？

仔细观察驱逐舰，会发现在靠岸的地方有个明显的缺口，然后使用力量模式蹦上去即可。

《工人物语6》，我玩的是自定义游戏，怎样才能让小人儿们结婚？我都胜利了还没有一对新人出现……

点城镇广场，点面具图标，开Party，就有人结婚了。不过英雄要升到第3级以上才能办Party。

《恶夜杀机2》里，我玩到第2对情侣从一栋宅子背面2楼潜入舞会了，可是没看到存档点，这里要怎么存档？

第1个存档点在第2对情侣进了楼，就是你检第1把手枪的那个娱乐厅里。要到那间打破门玻璃才能进的房间，进去后捡手枪，右边有个像狮子头似的东西，走过去按调查键就可以存档了。

第2个存档点就在你把这一小节打过后换成头一对情侣时，在你控制第1对情侣穿过图书馆和第2对情侣碰头的地方，这时注意向后看，就在墙上，样子和第1个存档点一样，也是个狮子头形状的东西，就可以再次进行存档了。

《恶夜杀机2》里在医院拉闸怎么过啊？我都死了3次了，图文攻略里说要准确不要快，但我狂按键也没过去，这么好的游戏卡在这种无聊的地方就太可惜了，请高人指点。

简单的方法就是一直狂按空格键，有不少玩家是这么通过的。当然，还有一种偷懒的方法：因为如果你是使用键盘，可能会有几个地方很难过，你可以使用变速齿轮，然后把速度调慢点，除了医院的闸门这里外，还有Seve抬箱子、PK电锯人的地方也是这个套路，然后使用摇杆会相对容易过些。

《孤岛危机》里，我杀出太空船，一路飞速逃跑，找到巡逻队（全部冻成了冰块，一碰就粉碎的那种），碰到救援人员，规定时间内救出队长。我已经到了队长身边，可是按什么键都没有作用，应该怎么做才能救他？

仔细看任务提示，要找到“有残害燃烧的火”，让队长能量到100，他会一直跟着你，再到下个火堆重复动作，如此一直到桥即可完成任务。

在玩《孤岛危机》的时候，我怎么能安全有效地摧毁坦克？

很简单，拿个飞弹发射器，对准顶盖一飞弹过去就OK了。不过记得先要锁定目标，没有飞弹发射器的时候可以丢烟雾弹（后期某一关有）到坦克附近，然后冲过去就可以了，找个掩体后引爆就好，如果有能力从侧面迂回过去安装炸弹也行。



游戏背景 《英雄传说6——空之轨迹》《风色幻想5——赤月战争》《阿玛迪斯战记》

剑士之别(2)

■北京 云飞扬

林晓：亲爱的读者，这个关于友谊、责任、爱和信任的故事，是我送给你们的新年礼物。还有一句我觉得比金子还贵重的话，也一起送给你们。那是我的一位师长，语重心长地叮嘱我的话："你想要从别人那里得到什么，那么就要先给人家什么。"回馈是因为给予。

祝新年快乐！

妖魔事件解决后，我接到你母亲邀请我去做客的口信。你母亲正式委托我带你一起去旅行，她是一位高雅而睿智的女性，农妇的衣装掩藏不住骨子里的贵族气息。而她真的是贵族出身，少女时代的她爱上了我们王国里另一个大家族的后裔，一个言笑间就可以决定国家命运的政客，一个有妇之夫。她明知道他不能抛弃家庭和她在一起，却还是不顾一切地为他生了一个儿子。她想留不住他本人，至少能留住继承了他血统的儿子。因为这件丑事，她被家人惩罚性地嫁给了一个农夫，那一年你六岁。这位高贵的女性在我面前痛哭失声："可我真傻，我连做父亲的都留不住，又怎能妄想留得住他的儿子呢？弗兰克和我的丈夫合不来，他们彼此都恨不得杀了对方。这样下去，弗兰克不是毁了这个家，就是被这个家毁了……不，他不属于这里，他注定要走的。所以，就请你带他走吧！"她早就认出我是布里克萨特家族的人，孩提时代她就见过我了，算是我父母的老朋友。可我冷冰冰地拒绝了她的恳求，我不想给自己添麻烦，乱世中多个人就是多个累赘。你母亲掏出一枚刻了她家族纹章的红宝石戒指，那是疼爱她的祖母留给她的遗物。她将它给了我，作为我接受委托的酬劳。为了这个价值连城的宝贝，我才答应了带你一路同行。

原谅我，弗兰克，原谅我当初的自私。现在这枚红宝石戒指就还给你吧，把它带回给你的母亲，告诉她不需要支付我这份酬劳了，你给我带来的快乐早就抵得上一切。还有我父亲留下的宝剑也送给你。那是我父亲征战沙场的大剑，遇见你以前我从没出过鞘。直到我把布里克萨特家传的剑术教给了你，这把剑才有了用武之地，其实你早就是它真正的主人了。

再见了，弗兰克。我不会忘了和你一起经历的那些冒险：为了追寻你的生父，我们重回欧拉王国的国都，经历了惊天动地的宫廷阴谋——欧拉战败之后，你的生父假意向金克帝国投降，暗地里却秘密在对方宫廷里安插密探、制造事端，挑唆金克的小皇子与太子展开夺位战争。在他的影响下，受封欧拉故地的小皇子将太子邀请到欧拉旧日的宫殿里，并在宴会上伺机暗杀太子……他亲眼看着践踏他祖国的仇人在他的导演下上演骨肉相残的惨剧……那一夜，复仇的火光照亮了王都的天空。而在那骇人火光映照下，你一反常态的沉默让我感受到了你瞬间的成长。所以，当你的生父因为阴谋败露遭到金克帝国的追杀时，你选择成为他的护卫。那个男人到最后也不知道，那个挥舞着重剑、浴血奋战、将他平安送到地下反抗组织成员手里的年轻赏金猎人，就是他从来没有为之尽过责任的亲生儿子。而当他邀请你加入他的反抗组织时，你只是平静地回答"不，我只是个正在旅行的赏金猎人"，一句也没有提那些积压在你心里那么多年的质问之词。我知道，我的弗兰克已经找到了属于自己的人生之路了。唯一的遗憾是，你父亲在那次分手之后仅仅半年，就为他的故国流尽了最后一滴血……你的生父，那个既伟大又无情的人，那个为了复兴欧拉王国耗尽了心血的人，记得把他的骨灰带回去给你母亲。还有，别忘了去你继父的坟上看看。他是真爱你母亲的，你母亲也爱他，而且这种爱的强烈程度绝不会输给当年对你生父的爱情。亲爱的弗兰克，人的感情是会变的，她会真的爱上你的继父；我会真心地接受你，你总有一天应该也能原谅你的继父。

好好活着，我倔强的霸道的又可爱的弗兰克。

我第二个遇见的人是你，温萨尔。

那天我带着弗兰克向小镇紧挨着的大山深处行进。我要去端掉那些妖魔的老巢，以免它们卷土重来——这件事是收取了镇长酬金的正式委托。在山林深处，我遇见你，还有依偎着你的那些妖魔。那时，密林挡住了光线，四下里一片昏暗，我看不清楚你的脸，却能感受到你和妖魔之间一片祥和的气氛。但当你不紧不慢地一抬眼，气氛就变了，树影里窜出几只巨大的妖魔，直向我们袭来。我醒悟到你是个驯妖师，之前袭击村庄的妖魔都是受你指使。

温萨尔，光看你的外表，没几个人能猜出你是这么厉害的驯妖师。高大的身材，小麦色的肌肤，英气的剑眉，清澈的双眼；和弗兰克的凶悍冷傲不同，你永远充满阳光，无法想象你是与嗜血妖魔为伍的人。一般的人，即使像我这样从小就学习驯妖术，最多也只能操控一两只大型妖魔，比如我的凯特娜。可你轻轻松松一挥手，似乎就能让整个林子里的妖魔回应你的指挥，听候你的差遣。那时候的你，真像森林的王者。

幸好我及时用迷雾魔法和定身魔法拖住那些妖魔，凯特娜又火力全开地连扑带咬，再加上弗兰克凭着他惊人的爆发力扑上去把你按倒在地，才把你制服。你们俩扭打在一起的样子，真像两只傻乎乎的小兽——那时弗兰克还没有学过剑术，你又不擅长近身格斗，只好用爪子和牙齿一决胜负，那场面真是精彩得很……当我们把你捆好手脚按在地上，你是一副气鼓鼓的样子。你那双明亮清澈的眼睛，让我至今无法忘怀。那双眼睛，没有恐惧和愤恨，只有一点心不甘情不愿的孩子气。我从没有看到一个人面对敌人时还能有这种眼神。

天啊，你怎么能那么单纯呢？你问明我们来意之后，就直率地向我们道了歉，可是又那么理直气壮地说你的干粮吃光了，气候又太差捕不到像样的猎物，你只好派妖魔去村庄里“借”一点——真是叫人又好笑又好气。你说你来自大山深处的山寨，那里的人世代与妖魔和平共处。可是一个远方的旅人来到了山寨，他那些离奇刺激的故事打动了你美丽单纯的妹妹，她竟然背井离乡跟着那个坏东西私奔了。寨子的首领，你的父亲，被气得生了大病。为了安慰病中的父亲，你勇敢地离开家乡，要找回迷失在远方的妹妹。可还没找到妹妹的线索，就吃光了身上的干粮，这才被迫让妖魔去村子里面偷一些。你说你没有伤人只想找东西吃，弗兰克马上气得骂你把吃的都偷了你还不如让镇子里的人去死呢，结果你们又扭作了一团。

“不管怎样，我是一定要去救我妹妹的！”你闪着晶亮的眼睛，斩钉截铁地说。我忍不住笑起来，又是一个傻孩子，还救人呢。别说你妹妹是被花花世界诱惑而自愿走的，就凭你这样，只怕当不成救人的英雄，就先变成土匪了。温萨尔，那时我还不明白，有些事当真是知其不可而为之，因为有些人，我们无论如何都不能放手。

不过那时我丝毫没有被你的英雄气概感动，而且毫不留情把你押回你的山寨——除了想叫你别再出门捣乱之外，还想看看用你能换多少赎金。我们在你带领下翻过重重大山，来到隐藏在山谷深处你的家乡。你真是天真，明明并不情愿跟我们走，但在给我们带路的时候却从没想到要撒谎。

在你家乡度过的那几天新奇又愉快。那里的人脸上纯净的笑意，让我把自己的打算都忘记了。他们把我们当作远方来的贵客——不久前有个外乡人“骗”走了他们寨子里的姑娘，他们为什么还能这样天真地对外人敞开心扉？受过伤害的人，应该筑起厚厚的心防才是。温萨尔，在和你的族人以及寨子中的妖魔们亲密无间地生活了几天之后，我发现自己也渐渐开朗起来，也许是流亡至今的第一次，我对别人露出了真心的笑容。你将来回去，一定要替我向你的族人们说声谢谢。

最后让我接纳了你的，竟然是我的凯特娜。你凭着自己对妖魔天生的亲和力，才几天时间就哄得凯特娜和你形影不离。看它粘着你撒欢的模样，我终于答应让你加入我们的队伍，只想让这个一直跟着我受苦的小东西开心一下。

如果我还有什么要对你说的，那就是谢谢。不仅因为你高超的野外生存技巧让我们的旅途变得轻松，也不仅因为你绝妙的烹调手艺总能安慰大家的胃，而是从你身上我看到快乐可以是那么简单的事。你的笑容，连妖魔都能感化，更何况人。在陪着你追寻你妹妹下落的路上，这笑容温暖了每一个人，从欧拉王国到金克帝国，你像一道阳光照亮了经过的每寸土地。

金克帝国的舞会上，终于见到你那已经成为金克贵族宠妾的妹妹。她身着华丽纷繁的礼服，用冷而疏离的笑容对你说“谢谢哥哥来找我，可我很喜欢现在的生活，我是不会回去了”，你默默地转身，溜到阴暗的阳台上，潸然泪下。舞厅里淫靡的喧嚣，盖过了纯净泪水落下的声音。请原谅我，当时我什么也不能为你做，除了一个静静的拥抱。那不停颤抖却竭力隐忍的身躯，唉，你真的是小我两岁的孩子啊。单纯如你，大概是第一次感觉到，人世间的事不是像你家乡那样简单的。每个人都有自己的欲望，即使遭受惨重的牺牲也无法放手。人就是这样愚蠢的生物——所以，请你谅解你的妹妹吧。

温萨尔，我要把凯特娜托付给你，请好好照顾它。回你的家乡去，虽然没有带回妹妹，但若你能从病重的父亲手里接过统帅整个山寨的责任，他一定会更欣慰。在你那世外桃源般的家乡，请你和凯特娜忘却尘世的烦恼，一辈子自由自在吧。

愿你幸福，我单纯的热情的快乐的温萨尔。

伊昂，我知道你看到这封信的时候一定恨我，我这样做实在对不起你对我的付出。也许一开始没有遇见你，对你来说反而是种幸运。

第一次见你我就知道你是我的同类——你是冒险家的儿子，我是自我放逐的流浪者。虽然那时你是住在深宅大院里的大少爷，衣冠楚楚、彬彬有礼，可一个凭窗远眺的眼神，让我偷偷地笑了。那是渴求着蓝天、大海、群山的眼神！那时我身边已经跟了两个大麻烦，可我那一刻竟忍不住地想，事已至此再多一个也无所谓——我想要那个站在窗口的人来到我身边。

在欧拉王国和金克帝国打得不可开交的年代，你父亲，大名鼎鼎的瑞特·巴特尔船长，带领他的船队穿越封锁线，倒卖两国人民所需的生活物资，从中赚取巨额利润。比起战场上的猛将，他其实更有资格被称为平民的英雄。这几年为生存苦苦挣扎的经历，让我能深刻地理解这一点，但在那些衣食不缺的贵族眼里这是通敌行为。因此，他被两个国家都视作背叛者。因为自己被通缉，他将幼小的你留在金克帝国的大宅里一去不返。从小你就深居简出，一个人面对深宅大院和巨额财富，守着寂寞眺望远方。

你很惊讶吧，我们第一次见面之前我打听了这么多关于你的情报，就为了你那一个不羁的眼神。简直像上天恩赐给我一个结识你的机会，“黑巫师事件”发生了。平静的港口城市里突然发生了几起黑魔法杀人案，刚从欧拉故地来的我们和一个人躲在深宅大院里研究魔法的你，都成为被怀疑对象。为了洗脱嫌疑追查真凶，我们结成短暂的同盟，彼此合作又暗中竞争。你身着黑色长袍，捧着厚重魔法书吟诵咒语的身影，从那时起就一直陪伴在我身边了。一起行动时，你清瘦的脸上时常浮现出一种意义不明的轻笑，使本来就略显苍白的脸色越发显得透明，那时你的脑中一定在飞快计算着策略的得失。你真的是我的同类啊，表面上风轻云淡、人畜无害，其实心思却缜密极了。有些事情，我无法对单纯的弗兰克和温萨尔开口，却可以毫不避讳地对你直说，你总是能理解并接受我身上的阴暗。我的伊昂，你是上天给我最多情的一份厚礼。

我无法对你形容，当我们扬起帆准备离开这个城市的时候，你突然带着理所当然的笑容出现，我心里涌出的那种窃喜。你说你是冒险家的儿子，迟早要追随父亲的脚步踏上冒险的道路——那时我又偷偷地笑了。就像你了解我，算准我不会拒绝你的加入一样，我也了解你真实的心意。可是我们谁都没点破，这是我们的默契。

自从你加入我们的行列，我身上的担子轻了不少。旅行的计划，作战的部署，任何事情都可以和你商量，而你也总能给出精准的建议。你那出神入化的魔法，往往在谈笑间就让敌人灰飞烟灭。每当听见你吟诵咒语的低沉嗓音在身后响起，我就知道自己可以无所顾忌地挥剑冲向敌群。凡事都考虑周详的你，总是无微不至地照顾着大家，照顾着……我。因为有你，我的流浪，正式更名为“冒险”——不再失魂落魄，而是充满光荣和梦想。因为有你，我终于可以不再总是用冷血武装自己了，时间一长，甚至感到胸口有某个地方渐渐变得柔软。

你的到来还掀开了我们四人冒险最绚丽的篇章，登上你父亲留给你的至宝——最强的海盗船“永远的巴特尔”号，出海寻找传说中的海盗王秘宝。啊，你不知道我多么喜欢狂野的海风吹乱我头发的感觉！站在甲板上，我感觉天是无边无际的，海是没有尽头的，身处其中的我是多么微不足道……当时，弗兰克和温萨尔在身后继续上演着针尖对麦芒的戏码，你就站在我身前三尺远的地方像初次见面时那样眺望着远方，长长的黑袍在风中飞舞，正像我们头顶那猎猎的海盗旗帜。心中的温暖像充气球渐渐变大，从十五岁时开始纠缠我的噩梦，就在那一刻醒了。

在我们寻宝之旅的尽头，我们见到了你的母亲“红耀石卡洛琳”，而她竟然就是当世最有名的海盗舰队的首领，也是

抢夺海盗王秘宝最有力的敌人。最强大的海盗船对阵最庞大的海盗舰队，那一场惊天地泣鬼神的海战是我所经历过最刺激的战斗。面对“红耀石”舰队严密的包围圈和强大的火力网，你镇定地指挥“巴特尔”号发挥机动性强的优势，终于攻上对方的旗舰，争取到白刃战的机会。最后的一战，是我和“红耀石卡洛琳”在你所制造出来的魔法空间里进行的一对一决斗。我得说，那是一个剑士一生只能有一次的精彩战斗，我永远也不会忘记。可是我更加不能忘记的，是在一切都结束了之后，“红耀石卡洛琳”转身离去前对你说的话：“能在这大海上再见你一面实在太好了，我的儿子伊昂，我再也没有遗憾了。相信我，当年我并不是不想留在年幼的你身边，只是我更加热爱大海，我不能不回到它的怀抱。”这句话里的复杂心情，在今夜这个注定分离的时刻，我终于彻底体会到了。

和你在一起时的那些美好回忆是说也说不尽的，现在我只想告诉你几句从来没说过的话：我知道那一次在遇见金克军人抢夺欧拉博物馆的艺术品的时候，身为金克人的你为什么抢在我前面出手阻止，那炫目的电流一瞬间就使暴徒们浑身麻痹，那时我看到，藏在你微蹙的眉间下那种对暴行的厌恶；

我知道那一次在面对世界闻名的魔法泰斗的时候，你为什么将学习最高等级的治愈魔法作为完成他委托的酬劳，当你对我说“在战斗中支援剑士是魔法师的责任，我们是天生的搭档”，那时我看到，你眼神中少见的躲闪；

我知道为什么在别人叫我“夏卡”的时候，只有你一个人，坚持叫我“蕾亚”。

可是，多少次了，我装作看不到听不到，什么话也没有对你说。因为像我这样的人，流浪的不止是人，连心也是一样。

是啊，我一直都在辜负你，不过这次大概是最后一次了，麻烦你再容忍一回吧。对于比我还年长一些的你，也没有什么不好放心的。以后你也还是会继续冒险，我没有看够的蓝天和大海，就拜托你多拍一点相片，带来给我看哦——如果我能留有墓碑的话。拜托你，能成为这尘世中最后一个传说，你作为冒险家的名号要让这世上的每个人都如雷贯耳，要让我在天国中也能听得到。

你看，到最后我都没有可以留给你的东西，除了一大堆请求和一句抱歉以外。

对不起啊，我精明的潇洒的温柔的伊昂。

写到这里，作为一封告别信，恐怕已经是太长了。我必须马上收笔，因为出发的时刻临近了。就让我用最后一点笔墨向你们解释我离开的原因吧！

我说过，我是布里克萨特家族的继承人，我是利贝尔城的女城主，我是欧拉王国的卫士，这本来是我与生俱来的责任。可是这责任，当我是布里克萨特家的大小姐的时候，就没有认真地想过去承担，更别提亡命天涯之后了。为什么呢？今天夜里我终于能直面自己的内心。是因为年幼无知？是因为生存的压力？不，我想都不是。而是我以为，无论我怎么做，都超越不了我的父亲。

父亲留给我的背影，不仅是高大的，简直是完美的神圣的。当我学习治理封地的知识时，我想，我能比他更知人善任、礼贤下士吗？当我学习挥剑的时候，我想，我能比他更骁勇善战、所向无敌吗？当我学习用兵的时候，我想，我能比他更深谋远虑、力挽狂澜吗？不，我没有这种自信。父亲之于我，是一个过分伟大的英雄。因为害怕着尝试超越时会遭到的挫败，我就连尝试的勇气都一并失去了。而在父亲与命运苦苦搏斗，最后轰轰烈烈地失败了之后，我更是放逐自己，用残酷的现实作借口，让自己甘于平庸。

当我还是个小女孩的时候，我总是对他说，我不想做他那样的英雄，只想平凡地活着，收获一点单纯美好的小幸福。父亲微笑着没有反对，我也就以为那真是我最大的愿望了。到今天我才知道我错了。平凡并没有让我幸福，仅仅让我更加命如草芥而已。

所以我终于决定，我要去战斗了。弗兰克、温萨尔、伊昂，和你们在一起的日子让我渐渐地从麻木不仁中清醒过来，我们一起经历的那些事也让我慢慢地成长。在我们共同的冒险中，我们一起见识了那么多了不起的大人物。他们燃烧自己生命的能量，放出最耀眼的光芒，即使最后消亡了，天地间也已经留下了他们存在过的痕迹。可以说，在他们每一个人身上，我都看见了父亲的影子。而我自己呢，每经历一次九死一生的战斗，每经历一次惊险刺激的冒险，我都能从别人赞许的目光中感受到父亲的存在——就好像他真的在天上看着他女儿的成长。我总算想明白了一件事，即使像父亲那样伟大的英雄，也是靠一点一滴的努力累积而成的——只要我不放弃，从凡人到英雄，其实没有那么遥远。

这就是我说我现在感到非常幸福的原因，即使我要去面对一场必死的战斗。

我的利贝尔城现在面临着灭顶之灾。金克人占领它才短短几年，它就失去了从前乐园般的模样。这还不算，金克人现在竟然打算把全城的人都出卖给妖魔！连年的战争导致气候异常和妖魔的狂暴化，终于到了不可收拾的地步。人类和妖魔之间的全面战争一触即发。饱受战争之苦的金克人再也承受不起一次新的战争了，他们派出驯妖师向妖魔传达妥协的意愿：他们同意把利贝尔城——一个古老的灵脉所在地——送给妖魔作为巢穴，而全城的百姓更是给妖魔的见面礼，供它们随意享用！哼，我曾经以为，利贝尔和整个欧拉虽然被占领，但也好过遭受几十年的战争之苦。但是，我竟然忘记了，被占领地的人民，根本就不能拥有作为人而生存下去的权力。所以，到今天我才理解，像弗兰克的父亲那样为了复国不择手段的心情。

利贝尔是我的家，是我流浪的起点和终点。它是我的父亲母亲，是一个曾把我捧在手心里的人。它是我的责任，我的目标；它是我的爱，我的灵魂。我必须拯救它，用我的这双手。如果我为它而死，那最好不过，只有它才配做我的墓碑。

所以我现在真的很幸福。逃避了这么多年，我终于找到了我存在的意义。是的，我曾经多次对你们说过，连自己的命都保不住，什么目标什么梦想都是空谈。可是，人不能仅仅是活着而已。这世界如此悲惨，人在其中活着是需要一个理由的。像父亲那样去战斗，去守护亲爱的利贝尔城，就是我活着的理由。我这么多年的流浪，并不是想寻找一个能够停下来的地方，因为能让我停下来的只有利贝尔而已——我一直是在下一个决心。现在我终于决定了，呵呵，既然我有幸生在这个乱世，就让我当仁不让地做一回英雄吧！

为我高兴吧！在这个每天都有数不清的人死去的世界，当我最后一次举起父亲的重剑，我真真切切地感受到了自己生命的分量。

我要走了。这一次我不会再让任何人伤害我的利贝尔，不管是妖魔，还是金克人，或者是人世间的一切罪恶。

可是，我最亲爱的弗兰克、温萨尔和伊昂，除了保护利贝尔，我心里还有一个更美好的梦想。我想在乐园一般和平的利贝尔，和你们大家悠闲地生活在一起。我要你们喝我泡的茶，听我唱的歌，我们永远不分开，我们永远在一起。

你们的夏卡·蕾亚

也是利贝尔的夏卡·雷恩·布里克萨特

（全文完）



《轩辕剑外传——汉之云》豪华版猜想活动

活动主办：北京寰宇之星软件有限公司、《大众软件》

网络合作平台：新浪游戏频道

无论是跌宕起伏的剧情，还是凝重磅礴的历史观，抑或是凄婉动人的情感，“轩辕剑”系列每一款最新游戏的推出，总是令喜欢中文游戏的玩家沉醉其中，通过游戏去品味那代表中国浓厚传统文化精髓的游戏剧情和背景。何然、古月轩、壶中仙、赛特、慧彦、小雪、陈靖仇、车芸一个个被DOMO工作室创作出来的鲜活人物，已经在游戏中先后陪伴玩家走过10余个春秋。2008年第1季度，该游戏的最新作《轩辕剑外传——汉之云》将正式与玩家见面。我们特举办本次活动，请把你对游戏的建议和设想告诉我们。

活动规则

参与话题调查，也可提出建议和设计。设计不拘泥固定形式，可以是一个关于轩辕剑的纪念品物件的画稿，如别出心裁的赠品、海报、外包装及光盘盘面设计；建议部分可用文字描述。为了让活动更鲜活、生动，可以照片、图片的形式进行，并配以短小的文字说明。参与本次话题调查的读者均有机会获得包括PSP掌机在内的精美奖品。

奖品为：

一等奖（1名）：最新PSP——2000掌上游戏机1台；
二等奖（2名）：《轩辕剑外传——汉之云》豪华版1套；
三等奖（5名）：《轩辕剑外传——汉之云》标准版1套。

调查话题：

一、 在寰宇之星发售的“轩辕剑”3款作品中，你最喜欢的豪华版设计及赠品是（　）

A.《轩辕剑四——黑龙起兮云飞扬》及赠品中的铜制轩辕剑、历代音乐CD、轩辕剑1～2代游戏CD

B.《轩辕剑外传——苍之涛》及赠品中的主题明信片、原始故事设定集、游戏主题合金徽章、主题文具、苍之涛原声音乐CD

C.《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》及赠品中“轩辕异世界绘卷”横幅海报、轩辕剑伍毁膜绝版限量纪念邮票

二、 你建议《轩辕剑外传——汉之云》豪华版中的赠品是（　　　　　　　　　　　　）

三、 附：你的奇思妙想文字或天马行空的设计（该题目可选择参加）

投稿说明：

请将稿件邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“轩辕剑猜想”活动组收（邮编100036）

或E-mail:linxiao@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处注明：轩辕剑猜想有奖活动）

本次活动截止时间为2008年1月30日，本次活动的最终解释权归寰宇之星、大众软件所有。



《极道车神》有奖问答



《极道车神》（cs.playcool.com）是一款采用3D引擎的卡通网络游戏。回答下列问题，答案全部正确的读者将有机会获得游戏抱枕一个。

答案邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“《极道车神》有奖问答”收（邮编：100036）

或E-mail:linxiao@popsoft.com.cn（请在电子邮件主题处注明：《极道车神》有奖问答）

1.《极道车神》是什么产品的名称？ A.电风扇 B.网络游戏 C.直升机 D.汉堡包

2.《极道车神》是一款什么类型的网络游戏？
A.全球首款自由拼装的赛车网游 B.音乐类网游 C.找茬类网游 D.魔兽世界资料片

3.《极道车神》给人最大的感觉是自由，这里的自由主要指什么？
A.自由拼装赛车 B.自由搭配角色的时尚装扮 C.根据不同赛道状况，自由选择不同赛车性能 D.以上全对

4.《极道车神》是一款把道具发挥到极致的个性化赛车网游，那么它的道具究竟有哪些特点？ A.道具种类极多 B.赛车组件自由拼装 C.道具使用效果华丽 D.以上全对

5.《极道车神》与其他同类网游相比，有哪些更突出的特点？
A.道具数量更多 B.海量的人物个性造型与装扮 C.自由拼车，打造属于自己的创意赛车 D.以上全对

启事

24期的24个刊花，你都收集齐了吗？请将刊花贴在读者回函卡背面，寄给我，你就会获得一份礼物。不过，请记住截止日期是2008年1月15日。



清华SGAD（高级游戏美术设计师定向培训班）招生启事——

教学环境展示篇

如果你阅读了上期杂志的“读编往来”栏目，相信已对本培训班的概况有了一些了解。这期我们将主要给出一些以图片为主的信息，希望能给你的选择提供一些有用的参考。

1 教学环境展示



通过在职工作人员的手把手讲解，学员们可接触到更多实战中的知识，从而保证毕业后能够顺利融入一线工作

2 部分师资力量

林大卫（资源总监）：作为一位最早在UBI SOFT从事3D制作的专家，林大卫在国内顶级游戏制作人员中拥有广泛的人脉；作为一所高水平上海游戏培训学校的创建者，他积累了培训游戏艺术制作人员的独特经验，并且招募了众多富有经验的游戏制作人才一起合作。所有这些经历使他在如今日益激烈的游戏人才招聘竞争中成为赢家。

Matt Orlich（培训总监）：在EA和Virgin的7年工作经历，使Matt Orlich掌握了3A级游戏产品开发深刻的洞察力。离开EA后，他主导了由他设计和教育的每年350多名学生在拉斯维加斯艺术学院的美术制作培训班。Matt Orlich的商业和制作背景，使他了解如何通过培训来满足顾客的需要。

3

报名时间是2007年12月1日～2008年1月20日，请通过E-mail索要及寄送已填好的报名表。更多报名细节请参考本刊2007年第23期杂志“读编往来”栏目。报名联系人：林静，报名E-mail：linjing@popsof.com.cn，联系电话：010 - 88118588 - 1200

4 学员作品展示



学员王翔宇的汽车模型作品

印象大软

拜读了冰河、8神经大侠的“悲欢西雅图”，虽然比赛有着说不清道不完的苦和累，但相比我们这些尚在求学的孩子，还是幸福的。我看了3年的WCG直播，今年也不例外。起初看到Sky、Pj进入到决赛的时候，媒体上铺天盖地的呼声、好评滚滚而来，我高兴地把QQ签名改成“WCG，中国军团全线飘红”。正如冰河的话“我们曾经距离前所未有的荣誉那么近，现在却那么远”。作为一个高校的电子竞技爱好者，也许这未尝不是件好事，毕竟还有太多的路要走。（锅贴城主）

林晓：2007年第23期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿酬。

飞信 Fetion 参与飞信互动 赢取手机大奖

下载飞信软件，添加《大众软件》为飞信好友，就可以与编辑沟通交流最新潮流信息，同时参与互动答题活动，更有机会获得中国移动定制手机大奖。

一等奖：每月1名，奖品为中国移动特制手机。

二等奖：每月2名，奖品为飞信好礼1份。

问题的答案就在本期杂志上。将正确的答案用飞信方式发给我们，你就可能赢得一部时尚手机。快去找答案，并下载飞信软件吧。

本期题目：

1.新品初评中提到的软件是哪个？这款软件有什么特点？

2.前线地带中介绍了几个新游戏，其中的FPS类型游戏叫什么名字？

飞信介绍： 中国移动飞信软件全面支持手机和电脑的多终端登录以及应用时的任意切换，保证用户永不离线。





参与活动方式：

1.登录飞信官方网站www.fetion.com.cn下载客户端软件。

2.发送短信KTFX到10086开通飞信，将收到您的飞信号码。

3.登录飞信软件，添加本次活动专用号码992223为好友，按软件提示提交问题。

飞信号码：992223

昵称：大众软件

2007年《大众软件》下半年（13~24期）目录

林晓：在第13期的读编栏目刊登了上半年的杂志目录。建议读者将两期内容裁剪下来合在一起钉个小册子，放在手边以备查阅。“读编往来”“有字天书”“双周回眸”“晶合通讯”与“TOP TEN”没有放入目录中。以下文章题目前面的数字表示期数-页码。

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

游戏剧场

软件中的隐士们

■ 晶合实验室 Artec

从我购买第一台电脑算起，到现在有13年了。不过很遗憾，我并没有成为大家想象中精通各种应用和技术的高手，反而在平庸的日常生活中失去了过去那种旺盛的探索欲望。除了杀毒软件和防火墙，我可能很久都不会去尝试一款新的软件。

在我看来，“工具快报”栏目的作者淮扬客是一个每天都在追寻新鲜事物的人。他喜欢研究各种各样的软件，甚至会根据自己的使用感受去揣摩软件作者和用户的想法，这样做很有趣。就我的问题，他觉得造成这样的局面是因为缺乏新的需求——这不是因为新的需求不存在，而是我们不能发挥自己的聪明才智。这听起来很奇怪，但是淮扬客自有他的一番理论。他笃信“懒惰的人都是聪明的”，就好像这个世界上所有自动化的先进的东西都是为了让我们“少费力气多办事”。我觉得他似乎是在自夸，但是他却认为这恰恰说明自己不是最聪明的。因为更聪明的人不用费劲自己去找软件，他们会等着看杂志上推荐有什么好的，然后选一款喜欢的来用。淮扬客将自己形容得像一个猎头公司——挖掘软件中的“隐士”，推荐给需要它们的人。

按这个道理来说，用户好像国王，在国泰民安、风调雨顺的时候，一般是不会四处招贤纳士（寻找新软件）的，或者来个变法维新什么的，以免新旧势力互相冲突（软件冲突），影响了国家机器的正常运转。不过一旦遇到外敌入侵或者重大工程，就会出现如下场面……

且说这日太宗上朝开机，正待和众软硬大臣商量系统大事，突然边关守卫Dr.Watson来报，说发现许多进程屡屡昏厥，都成了重病号，不知何故。太宗大惊，暗自寻思：自我朝开国启动以来，那黑壳国就如极恶病毒般频频侵扰，实乃心腹之患。而今又欲来犯，好不头疼。于是问道：“众卿家，如今边患愈烈，那黑壳国国主遣毒虫携木马日日窥视我大好河山，各位爱卿可有良策？”

丞相Say出班奏道：“陛下，黑壳人多年来操练木马毒虫，就是想犯我边境。现在若要贸然开战，当授人以口实犯境。况且我朝近来朝政体系尚未更新完毕，功力不足，若战事一开，恐难以抵挡黑壳人虎狼之师啊。”

太宗一听，顿时犹豫，“那么，以卿之意该当如何啊？”

“臣以为，陛下可下旨暂行闭关锁国，切断所有我朝与外界之相通网络，可使黑壳人无犯境之路，而我方可趁这时间操练兵马，更新系统，待时机成熟，再打开网关与其决一死战。”

“陛下，万万不可。”金刀令公淮扬客一听此话大急，“黑壳人乃阴险狡诈之徒，断网闭关并非万全之策，且会对我朝政带来极大不便。当下之计不如外选一良将，御敌于关外；内选一能臣，整军战备，到时如我方得胜，自然一切都好。就算我方不胜，黑壳人也知我方有所准备，不敢过分相逼。”

太宗本来有议和的意思，一听淮扬客此言，一时踌躇起来。“二位卿家所言不一，到底如何是好？”一时大殿之上百官各抒己见，一般都是文官主和，武官主战。

“陛下，臣有本奏。”太师Xeon见时机成熟，抢班出列，决定参上一言。太宗大喜，“太师有何妙计，快快说与我听。”

“臣以为，淮扬客老令公所言甚善。我朝人杰地灵，英雄辈出，若请外人相助，于我国威有损。”淮扬客听到这里，暗赞太师深识大体。

太宗一听觉得有理，当下决心御敌于国门之外，口宣旨意：“众卿，朕意已决，黑壳国欺人太甚，犯我天威，谁愿替朕出征？”

其时有名武将可谓是济济一堂，铁鞭王瑞新、开国王锦山、长胜王穆克星等人个个都是叱咤一时的名将，在大殿上你看我，我看你，谁都没有说话。这又是为何呢？原来，这几名将领平时关系都很好，今天见皇上要遣将出征，都想自己挂帅，奈何不好意思毛遂自荐，于是互相都望着对方。

眼看无人应答，老令公淮扬客出班奏道：“老臣保举一人，可当元帅。”

太宗问道：“不知老令公举荐何人？”

淮扬客轻咳一声，“陛下，此人乃米村隐士，姓麦名咖啡。武艺非凡，韬略精熟，擅破敌策。”

太宗正想下旨，八贤王星尘抢班出列，奏道：“陛下，麦咖啡骁勇善战，可主外战。臣再保举一人，姓艾名冰剑，外夷人称‘ICESWORD’，明察秋毫，可担当关防重任，巡查木马奸细。如此可随机应变，双管齐下，打黑壳人一个措手不及。”

丞相Say此刻也出班上奏：“启奏陛下，臣亦保举三位隐士，整军战备，梳理后方一应杂务。”

太宗道：“爱卿速速奏来。”

“Disk Keeper，擅长整理农田；Disk Space Visualizer，精通空间统计。此二人联手治理我朝大型硬盘绰绰有余。另有System Repair Engineer，精于发现漏洞，修补破绽，可襄助优化太师与兔魔法师治理政务。”

太宗点头应允：“一切就依众卿所言，明日朕亲自去请各位隐士出山，十日之后大军出城！”

TOP TEN

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	nEO iMAGING光影魔术手简体中文版0.25	1 076 4352
2	同花顺证券行情分析软件2007 4.40.41	1 049 792
3	腾讯QQ2007正式版Build 10.10	829 964
4	Windows Media Player 11简体中文版11.0 0115正式版	775 520
5	大头贴制作系统5.1	555 716
6	紫光华宇拼音输入法3.0.0.3045	522 024
7	微软拼音输入法2007	478 432
8	金山快译2007	457 601
9	迅雷（Thunder）5.7.3.389	351 828
10	腾讯QQ2007正式狂人DIY版Build 20071010	260 198

热门软件排行榜

（本榜所列软件版本号截止2007年11月16日）

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
瑞星杀毒软件	2007	1	2891	○	北京瑞星公司
暴风影音	2007 v7.02	2	2678	↑	暴风网际科技有限公司
迅雷（Thunder）	v5.7.2.371	3	2566	↓	深圳市迅雷网络技术有限公司
金山毒霸	2007	4	2480	↑	金山公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	5	2345	○	鲁锦
QQ	2007	6	2117	↑	腾讯
WinRAR	3.62	7	2064	↓	Eugene Roshal
金山游侠	V	8	2001	↓	金山公司
网际快车	1.81	9	1946	↑	JetCar软件工作室
Real Player	10.6中文版	10	1896	↑	RealNetworks
BitComet	0.91	11	1811	↑	RnySmile
金山词霸	2007	12	1788	↓	金山公司
紫光华宇拼音输入法	3.0.0.3045	13	1785	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山快译	2007	14	1677	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	7.96	15	1621	↓	蔡旋
新浪UC	v2006	16	1592	↑	新浪UC
Office	2007	17	1557	↓	微软
Maxthon	2.0 Beta 2	18	1501	○	MySoft Technology
木马克星（iparmor）	v2007.51	19	1488	○	罗建斌
天网防火墙Athena2006	v3.0	20	1342	○	众达天网技术有限公司

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium。



用INSPIRON™ 送出惊喜炫彩圣诞

年年都是白色圣诞？今年用Inspiron™送TA八色圣诞！
动感黄送给活泼好动的她，爵士蓝送给温文尔雅的他，八色灵机，总有一款适合TA！
再加上惊喜连连的购机优惠，这个圣诞，你需要的完美礼物，就在Inspiron™。

DELL™ INSPIRON™ 1420 笔记本

电话订购价 ¥8,399

¥6,799 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q511202N

- 全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5250(1.50GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel® 965PM Express芯片组
- 1GB双通道 DDR2内存，120GB* SATA硬盘
- 128MB GDDR3 NVIDIA® GeForce® 8400M GS显卡

免费获得

- 免费获得内置摄像头+蓝牙模块+遥控器+鼠标(各一个)

圣诞大礼







DELL™ INSPIRON™ 530s 台式机

电话订购价 ¥6,088

¥4,888 网上优惠价

E-Value 配置代码：Q211202N

- 英特尔®奔腾®双核处理器E2140(1.60GHz)
- 正版Windows Vista® Home Basic
- 1GB DDR2 内存
- 160GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- 19英寸银边宽屏液晶显示器
- 128MB PCI X16 ATI Radeon™ X1300显卡
- DVD*-ROM

免费升级

- 免费升级至250GB* 硬盘

新品



DELL™ XPS™ 420 台式机

¥8,888 电话订购价

E-Value 配置代码：Q211118

- 英特尔®酷睿™2双核处理器E6550(2.33GHz)
- 正版Windows Vista® Home Premium
- 1GB 双通道DDR2 内存
- 250GB* SATA II 3.0Gb/s 硬盘
- 19英寸银边宽屏液晶显示器
- 128MB PCI X16 ATI Radeon™ HD 2400显卡
- 16X DVD*-ROM

免费升级

- 免费升级至英特尔®酷睿™2四核处理器Q6600

XPS™ 420 全新上市
- 创领科技的Mini View机箱显示屏，无需键盘、鼠标或电脑主显示器随心玩转影音功能！
- 机箱顶部设备储存区，贴心更便利！



DELL™ XPS™ M1330 笔记本

¥7,999 电话订购价

E-Value 配置代码：Q511221N

- 全新一代英特尔®迅驰®双核处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5250(1.50GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel® 965PM Express 芯片组
- 1GB 双通道 DDR2 内存，120GB* SATA硬盘
- Intel® Integrated GMA X3100显卡

DELL™外设产品全面提升INSPIRON™产品性能，为你的工作娱乐提供全面支持。



DELL™ SE198WFP 19" 宽屏LCD显示器

DVI-D接口支持HDCP高清信号
时尚外观设计：银色边框和玻璃质底座
网上优惠价

¥1,699

E-Value 配置代码：Q141985W









体验正版Windows Vista®带给您的安全、可靠和声誉。
Windows Vista® Home Premium家庭高级版带给您简明愉悦的用户体验、全方位的安全防护、随心所欲的数字娱乐生活。
凡购买戴尔Inspiron™正版Windows®操作系统系列机型的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月。

本版广告有效期：2007年12月15日至12月28日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表查询 免费销售专线服务时间:周一至周五8:30-18:30 个人用户周六,日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务，未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话：0592-8183110 戴尔中国诚聘各路精英 欢迎点击 Http://www.dell.com/careers 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准





*戴尔的常规条款和条件在此适用，并可网上获得或据函索取。戴尔会尽力避免排版和图像中的错误，但是对于不可避免的错误戴尔不负任何责任。以上图片仅供参考。上门服务和高级更换服务：在通过电话提供技术支持后，如有必要，戴尔将派遣技术人员，更换零部件或整机（取决于服务合同）。该服务提供取决于零部件供货情况、地理限制（上门和/或下一工作日服务在某些地区不提供）以及服务合同的条款。服务时间取决于客户致电戴尔的时间。故障零部件或整机必须返还给戴尔或付费购买。用于更换的零部件或整机可能是经修复过的。戴尔投影机的灯泡享受为期6个月的有限保修(2300MP投影机除外，其余享受为期3个月的有限保修)，戴尔打印机的硒鼓与墨盒不提供保修。全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)适用于个人电脑、Axim掌上电脑、戴尔品牌的投影机及液晶电视，但其不适用于盗窃、丢失以及由于火灾、人为故意损坏、天灾或自然灾害、动物、宠物或免责等造成的损坏。客户可能会被要求将设备返还戴尔。详情请参考全面保护意外损坏支持服务(CompleteCover)协议，网址为：www.dell.com/ap/services。本服务仅在特定国家提供。赛扬、Celeron Inside、迅驰、迅驰标识、Core Inside、英特尔、英特尔标识、英特尔酷睿、Intel Inside, Intel Inside 标识、英特尔欢跃、英特尔博锐、安腾、Itanium Inside、奔腾、Pentium Inside、Viiv Inside、vPro Inside、至强和Xeon Inside均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。请浏览以下网站获得更多信息：http://www1.ap.dell.com/content/topics/topic.aspx/ap/policy/zh/cn/technotes_cn?c=cn&l=zh&s=bsd

邮发代号：82-726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN